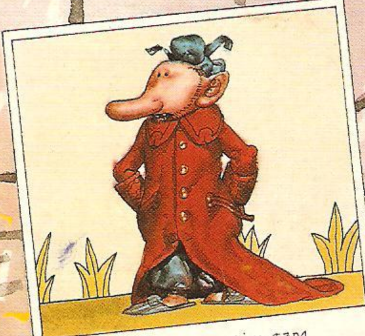
LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

33

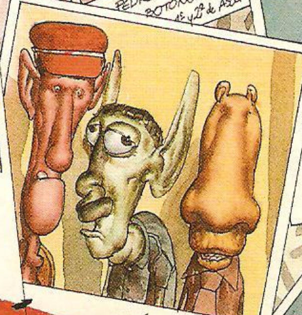
CREACION DE JUEGOS



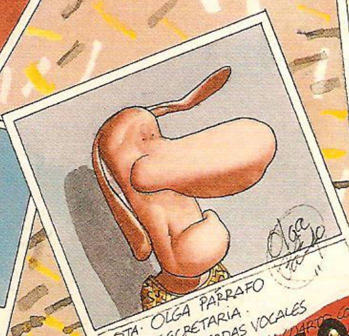












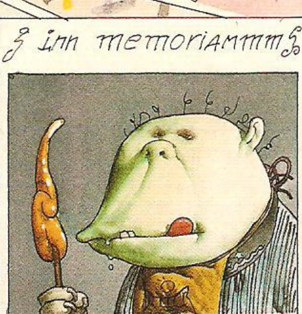
FICHAS PARA UNA INVASIÓN







– SUBJE RAMON RABO
– DEPARTAMENTO DE DISEÑO.
– FONTANERO DE NACIMIENTO.











WALTER LAPERA

¡¡OBJETIVO, LA TIERRA!!

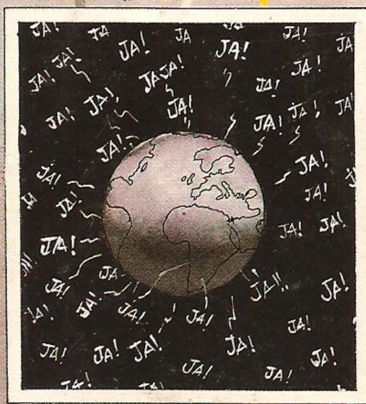












LOS MALOS







BIMESTRAL ◆ 395 Pta.

Especial'93
Incluye juego de rol completo + módulo de iniciación

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

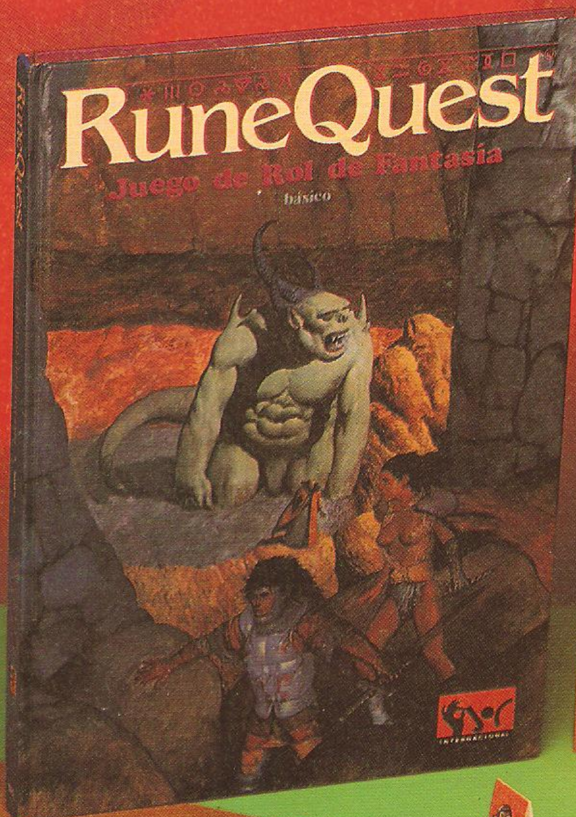
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.

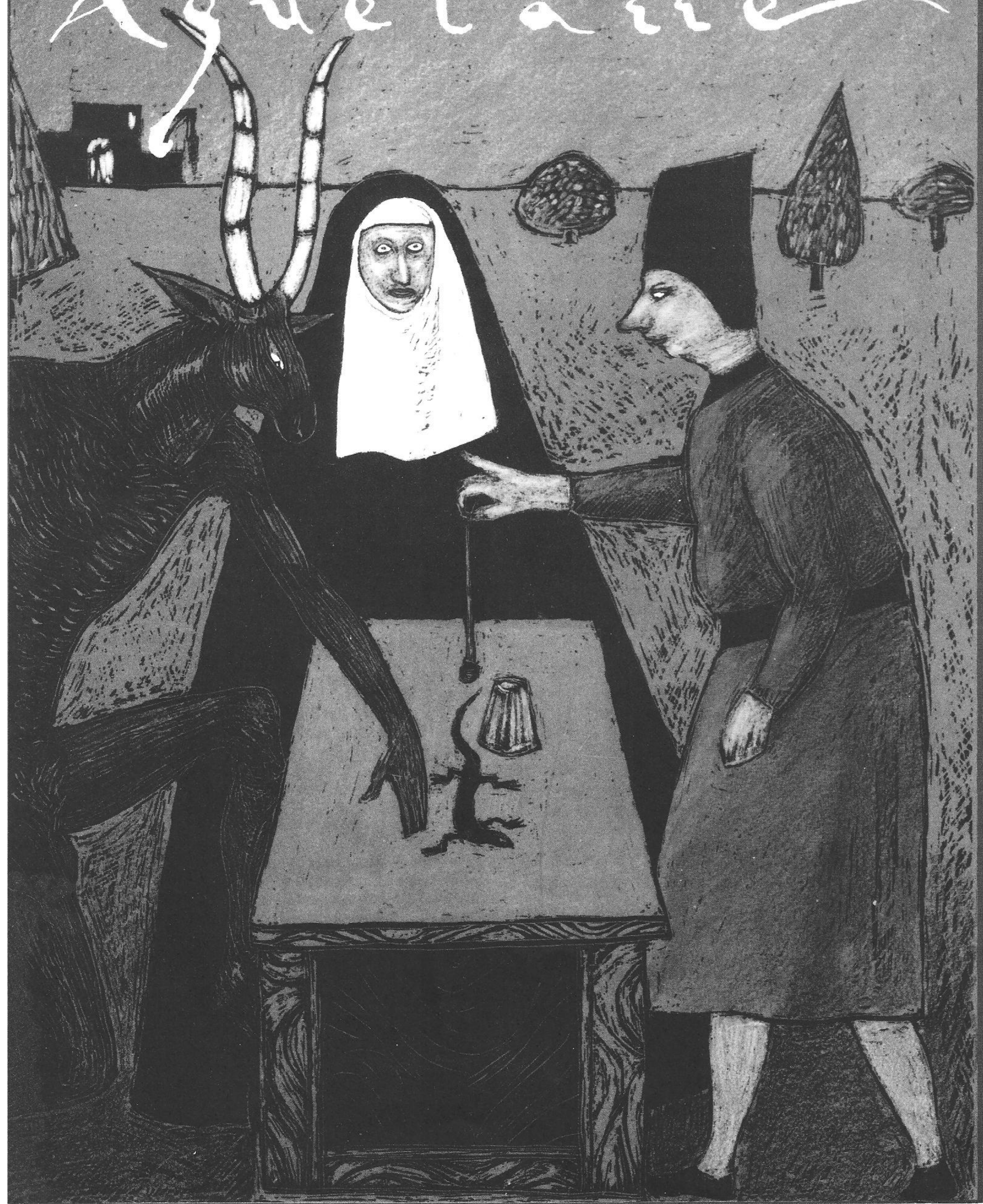








JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

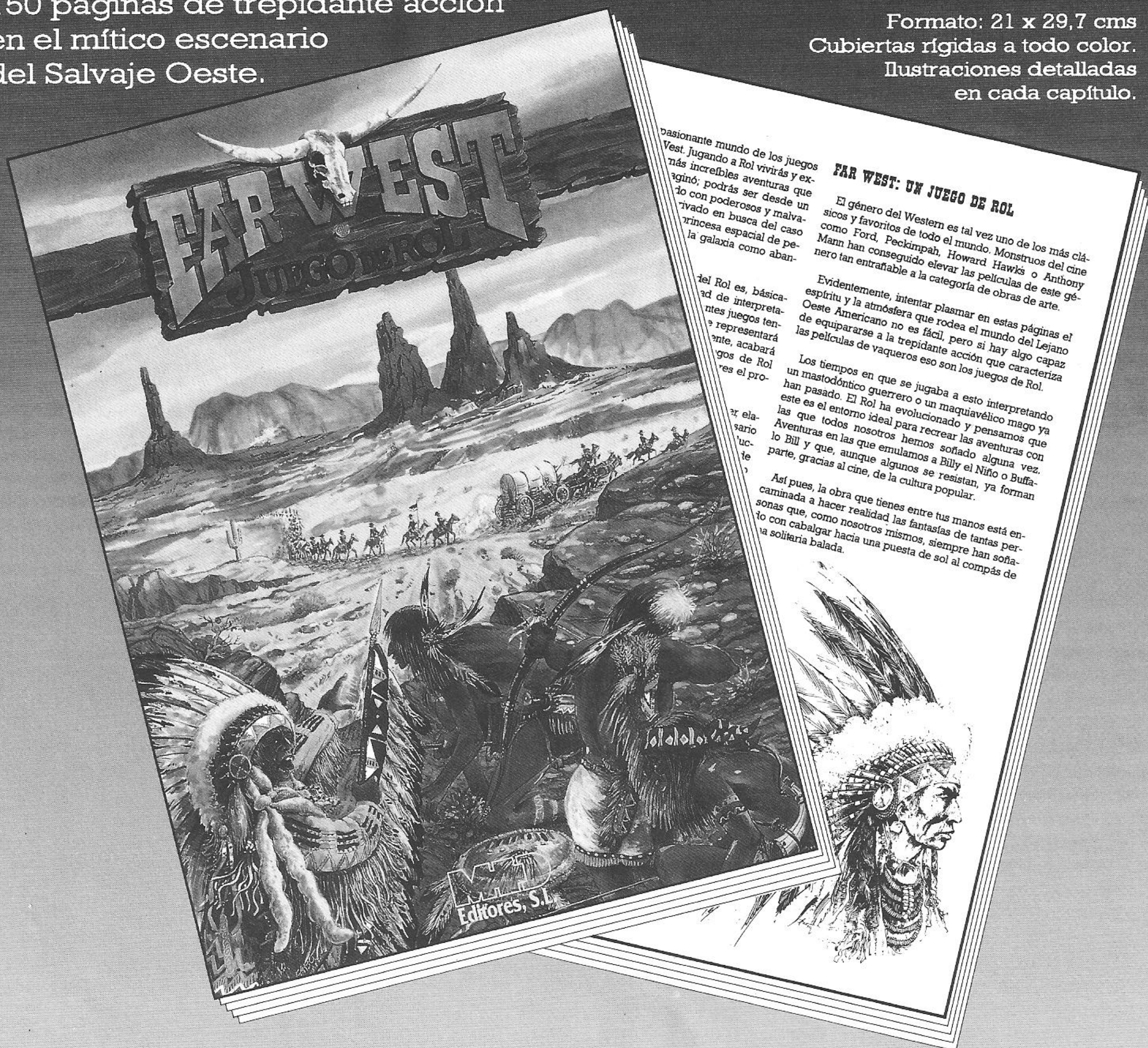


FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.

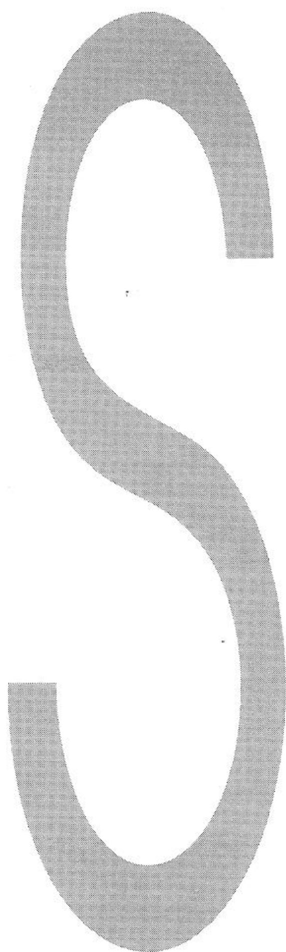


- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.
- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID



UMARIO

Lider 33
Febrero 1993

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Ernest Urdi, Xavier Canyelles, Ricard Ibáñez, Jordi Cabau, Francisco Navarro, Luis Serrano, Antonio Polo Montilla, David Revetllat i Barba y Miguel Aceytuno.
Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Victor Fontanet Herrero
Tel. (93) 439 31 72 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-8358-86
Tirada: 7.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1530

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

El Conciliábulo Infernal de Puertollano

Desde La Mancha nos llegan noticias de este club que se reune en el I. B. Fray Andrés de Puertollano todos los viernes sobre las 16:30. En su carta invitan al resto de clubs a intercambiar con ellos ideas, módulos caseros, o cualquier otro material, y a todo aficionado al rol, mayor de 16 años, a pasarse por su local y jugar una partidita con ellos, y si le pica el gusanillo ingresar en el club. Si tienes interés en contactar con ellos: c/ Fulgencio Arias 8. 13500 Puertollano (Ciudad Real).

La Orden de los Innominados

Otro club más de Marbella, ciudad que parece contar con una gran afición por el juego. A pesar de haberse fundado como tal el pasado 12 de octubre, los seis integrantes del grupo llevan ya tres años jugando al rol. Sus edades van desde los 15 a los 20 años, dedicando su tiempo lúdico a juegos como *El Señor de los Anillos, RuneQuest, Traveller, La Llamada de Cthulhu*, y sobre todo al que es su favorito, *AD&D*. Le hacemos llegar vuestros saludos al "Tío del Líder", que suponemos es nuestro "insigne" director. Su dirección es: Avda. José María Gironella 12. 29600 Marbella (Málaga).

El Concilio Blanco II

Nace en la localidad gaditana de Puerto Real un nuevo club dedicado al rol. En el puedes realizar partidas de *M.E.R.P., Stormbringer, James Bond, RuneQuest (Vikingos), Cazafantasmas* y próximamente algún wargame. Si quieres tener más datos sobre este club ponte en contacto con Manuel Puerto Fernández: Residencial Marina de la Bahía Calle Marejada N 38. 11510 Puerto Real (Cádiz).



Club Atlach-Nacha



Club de la zona sur de Madrid que se autoproclama el mejor a aquel lado del Manzanares. Atlach-Nacha tiene solucionado el gran problema de otros muchos clubs, el local, y en él se dedican a jugar a *M.E.R.P., Rolemaster, Star Wars, GURPS, James Bond, Shadowrun, Cyberpunk, Traveller, RuneQuest, Blood Bowl, Space Hulk* o *Warhammer 40.000*. El club está deseoso de entrar en contacto con nuevos amigos, así que no dejes de llamar al (91) 4616786 (pregunta por Antonio) si estás interesado.

ARMS, Asociación de Rol de Molina de Segura

Esta asociación murciana cuenta ya con 22 socios pero tienen el firme propósito de que este número aumente después de que los aficionados de Murcia lean esta nota. Cuentan con un local propio pero están a la espera de que el instituto de Molina de Segura les permita utilizar sus locales. Su lista de juegos es extensa y también están deseosos de contactar con otros clubs para intercambiar material. Si te interesa: c/ San Juan 1, 4º G. Molina de Segura 30500 (Murcia). Tel: (968) 612181 (preguntad por José).

El Cónclave de los Sabios de Salamanca

En la carta, este club salmantino nos pide que anunciemos que las plazas de asociados están completas, aunque siempre podrían hacer un hueco si la solicitante es una chica. También se brindan a colaborar con otros clubs. Su dirección es: Antonio José Blasco López, c/ Obispo Barbado Viejo 13-15, 1º A. 37001 Salamanca.

Los Exterminadores de Javian



Esta carta nos llega desde El Prat de Llobregat dando a conocer este nuevo grupo de roleros al resto de la afición. Durante el año largo que llevan jugando, no sólo han lanzado los dados en su refugio, sino que han realizado otro tipo de actividades, la más importante de ellas la publicación de un fanzine para los socios en el que se pueden encontrar ideas, comentarios y aspectos relacionados con el club. La lista de juegos es larga y es preferible que te informes directamente en las siguientes direcciones si estás interesado: Sede, c/ Jaume Casanovas 167, 3º 2ª. 08820 El Prat (Barcelona); Redacción Revista, c/ Francesc Balcells 4, At. 2ª. 08820 El Prat (Barcelona). Tel: (93) 3792548 (Raúl), (93) 3794452 (Javi, llamad aquí los viernes y sábados de 24:00 a 4:00, horario de partidas), (93) 3708368 (Sergio).

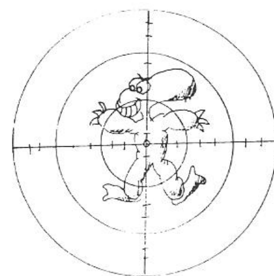
L'Orbe de la Serp de Sueca

Nos llega una carta de tierras valencianas presentando a otro club de rol, también éste con un



año de antigüedad, que está seguro de que en Sueca hay más gente que comparte su afición y gustaría de conocerlos. En el club se juega a *M.E.R.P., Rune Quest, Aquelarre, Cthulhu, Stormbringer, Mechwarrior, Twilight 2000, Battletech* y *Future Spook* (juego de propia creación). Respecto a esto último, volvemos a hacer un llamamiento, a este club y cualquier otro que tenga un juego, para que nos enviéis una copia del mismo a LIDER. Aunque no tenga una presentación fastuosa, de todos modos mientras más bonito mejor, podremos darle una hojeada y, quién sabe... El club está formado por jovenes de entre 16 y 17 años y su dirección es: c/ Vall 12, 2º. 46410 Sueca (Valencia).

Mutantes en la Alfombra



El nombre de este club no deja lugar a dudas sobre el juego que más les apasiona. Para estos chicos de Bilbao se abrió el cielo en el momento en que cayó en sus manos un ejemplar de *Mutantes en la Sombra*. Además de este rol, cultivan muchos otros (la mayoría de juegos traducidos) y algunos temáticos y wargames. Su principal interés es contactar con otros clubs que jueguen a *Mutantes* y poder de este modo intercambiar material con ellos. La dirección del club es Av. San Adrián 1, 3º B. 48003 Bilbao (Vizcaya).

Black Rose de Córdoba

Club formado por veinticinco socios y dos organizadores y que llevan a cabo sus actividades en un local que la Asociación de Vecinos del barrio Unión de Levante de Córdoba les ha cedido. El club tiene ambiciosos proyectos para el nuevo año que empieza, concretamente llevar a cabo unas jornadas, aprovechando la experiencia recogida en



el concurso de Battletech realizado el pasado verano en el cual participaron 66 personas. Los datos de Black Rose son: c/ Platero Lucas Valdés 14. 14007 Córdoba.

Mueresердо

Sugerente nombre el de este club de Cornellà de Llobregat. En esta asociación se juega a todos los roles traducidos al castellano, wargames, temáticos e incluso algunos juegos de rol en inglés. Hay donde elegir. Si quieres contactar con ellos: c/Garraf 6, 2º 4ª. 08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona).

Aclaración sobre El Círculo Olucric

En la información aparecida en el LIDER 29 sobre este grupo de Girona, se colaron una serie de imprecisiones que aprovechamos para aclarar ahora. En realidad el *Círculo Olucric* no es un club de rol, sino una propuesta dirigida a todos los clubs roleros para formar una asociación en la que se puedan establecer contactos fructíferos y llevar a cabo experiencias con la intención de profundizar en la afición por el rol y darla a conocer a todos los que sienten curiosidad pero no saben por donde empezar. De hecho esta idea ya engloba a diez clubs que mantienen una estrecha colaboración. El punto de partida del error surgió por la identificación de la propuesta con el grupo que la realizaba, *La Penya'l Rol*. Este club (o peña, como ellos prefieren autodenominarse) es el que tuvo la idea de crear un marco donde conocer y trabajar con otros clubs, y de paso dar a conocer su sistema de rol para introducir a los inexpertos en esta clase de juegos en un mundo tan fascinante como éste. Sobre esta cuestión, la revista también está interesada en conocer este sistema y os agradeceríamos mucho que nos enviarais más información. La dirección de *La Penya'l Rol* (y también la de *El Círculo Olucric*) es Av. de França 206. 17840 Sarrià de Ter (Girona). Tel: (972) 170370.

Triple Star de Móstoles

Club formado por seis miembros a los que no les plantea ningún problema la cuestión del local gracias a la cesión de algunas de las salas por parte de la Delegación Municipal de la Juventud del ayuntamiento de esta ciudad madrileña. Si alguno de vosotros está interesado en contactar con ellos para obtener más información, lo puede hacer llamando al (91) 6466891.

NOVEDADES

Rol en catalán

En el número anterior de nuestra revista, concretamente en la información que aparecía en la sección de Novedades bajo el título *RuneQuest en caja*, se nos coló un gazapo de consideración. Engañados por una ambigüedad lingüística, afirmamos que los juegos de Joc Internacional, *Aquelarre* y *Oráculo* iban a ser presentados en sus versiones catalanas, cuando en realidad se trataba de *Aquelarre* y *El Señor de los Anillos*. Pedimos disculpas por la confusión sembrada.

Cambios en los Reinos Jóvenes

"En la lista de posibles lugares de aventura, la isla ocupa muy mala posición". Esta cita está extraída del libro de reglas de *Stormbringer*, y se refiere a la Isla de las Ciudades Púrpura. Pues bien, los miembros del equipo de *Chaosium* que desde hace dos años se encargan de elaborar nuevos suplementos para el juego, tienen una opinión bien contraria a los autores del mismo. *Sea Kings of Purple Towns* es un volumen muy en la onda de *Hechiceros de Pan Tang*, es decir, abundante información sobre la isla y escenarios, casi al 50 % en cuanto a páginas se refiere. En la parte dedicada al "background" encontrarás descripción y mapas de la isla y sus principales ciudades (Menii, Utkel, Kariss y la Ciudadela del Atardecer), dedicando especial atención a sus habitantes (sus leyes y códigos de honor, nuevas profesiones) y sus religiones (culto a Lassa, Straasha y Goldar). Se describen también los mares de los Reinos Jóvenes y un buen número de encuentros para tus cruceros de placer. De las cuatro aventuras, una se centra en una conocida taberna de Menii, la segunda te lleva a investigar a una sospechosa hermandad con sede también en la capital de la isla, la tercera os transporta a la temida y próxima Fortaleza Impía y la última muestra un saqueo de la capital a manos de la armada pantangiana, con su posible venganza. Información y aventuras con sabor a mar.

Y si al hablar de *Sea Kings of Purple Towns*, nos referíamos a él como la última entrega de *Chaosium* para *Storm-*



COMUNIKADO 33

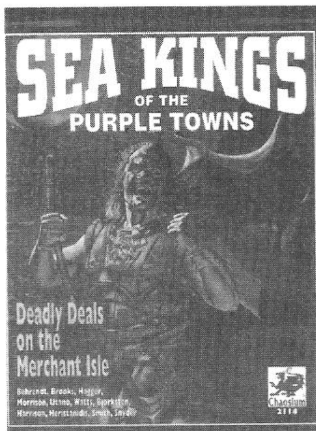
Según los augures, 1993 será un año de crisis. Pero ¿acaso debemos resignarnos a este pesimismo de estado? Para que veáis que estamos con vosotros, empezamos más fuertes que nunca.

De entrada, una portada excepcional, que estamos estudiando imprimir como póster. Y en ella, nuevo precio. No veáis en ello una tontería; aunque sea de modo simbólico, si bajan los impuestos (IVA reducido del 3% para la prensa) no os los queremos seguir cobrando. Seguimos con un dossier dedicado a la esencia de nuestra afición: la creación ("diseño", dicen los modernos) de juegos. Y con éste va incluido un juego de rol completo y original; si sabes reírte de los tópicos y de tu (buena o mala) sombra, con *Mili KK* tienes diversión garantizada. Rematamos con el veredicto del jurado sobre el Concurso RuneQuest, pendiente desde el pasado año de fastos.

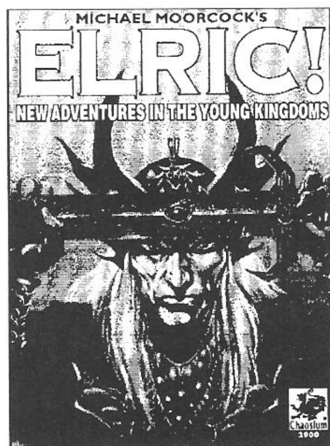
Poco más antes de dejaros devorar el resto. Nuestro bibliotecario nos dejó una nota pidiéndoos disculpas por su puntual incomparecencia: él ha sido el único que se ha creído lo de la crisis y ha salido a asegurarse un stock de bananas. Y una ferviente recomendación dirigida principalmente a los más jóvenes: meditad sobre el mensaje de Francis. Como apoyo al sermón, dos módulos de asesinatos (tampoco somos tan hippies), para dar rienda suelta al detective que hay en vosotros ¿Os atreveréis a representar el segundo en vivo?

Nuestros mejores deseos para el año que empieza.

La Redacción



bringer, poco nos imaginábamos que la frase iba a resultar tan literal ... porque la firma americana acaba de descatalogar su juego. Tranquilos, tampoco es tan duro como parece. Sencillamente acaban de lanzar al mercado *Elric!*, un nuevo juego de rol destinado a sustituir al viejo *Stormbringer* doce años después de que se publicara su primera edición. Según nos comunican en un mailing, el objetivo del cambio es doble: actualizar el sistema de juego y hacerlo más fácilmente asequible a las nuevas generaciones de jugadores; por otro lado, aseguran que los suplementos del juego original podrán ser perfectamente empleados con el nuevo juego. Esto, en frío, probablemente hará derramar más de una lágrima a los



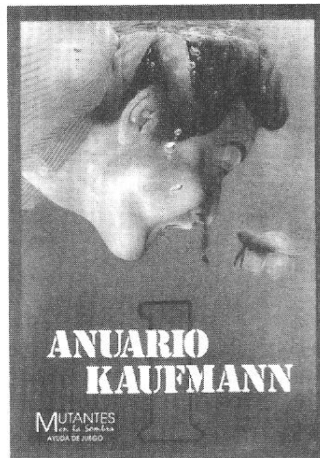
hasta ahora habituados a jugar en los Reinos Jóvenes (me incluyo entre las plañideras), pero recientemente ha llegado a nuestras manos un borrador de Lynn Willis (quien ya trabajó en los primeros suplementos de *Stormbringer*, los que hasta ahora están traducidos) que nos devuelve la esperanza. De entrada no se trata de un "juego básico" por supresión de conceptos, si no por lo claros que estos se describen. Cambian ciertas cosas (aparecen hechizos, Melniboneses y alados de Myrrhyn pasan a ser PNJs, el crítico no ignora armadura, etc) pero en general respeta bastante el espíritu de su predecesor y parece que básicamente se va a tratar de una reordenación de las reglas, eliminando los puntos más conflictivos y aclarando las lagunas existentes. Os prometemos un informe más detallado en cuanto veamos el juego.

LUDOTECNIA en la Sombra

La gente de LUDOTECNIA ha dado un nuevo paso en su trabajo de apoyo al magnífico *Mutantes en la Sombra*. En esta ocasión se trata del lanzamiento de *LUDOTECNIA en la Sombra*, un folleto o fanzine que gira alrededor de su juego de rol, un proyecto al que ya hacían mención tiempo atrás. La publicación surge con la idea de ser el canal de conexión entre los creadores del juego y sus aficionados, y un medio para que estos últimos puedan ver publicado su trabajo o adentrarse con pie firme en el diseño lúdico. De momento, el número 0 que salió a la calle en otoño del 92, se centra en el proceso de nacimiento de Semilla de Acero, uno de los módulos de la colección, utilizándolo como ejemplo para mostrar a los aficionados como es su proceso de trabajo.

Anuario para el 93

Desde el lanzamiento del juego hace ya más de un año, *Ludotecnia-Heracles* prometían a sus sufridos agentes "La Biblia del Mutante", el instrumento realmente imprescindible y ampliamente difundido en el seno de la Fundación. Pues bien, por fin, el último trimestre del pasado 92 vió la luz el esperado *Anuario Kaufmann*, y como testigo de que el dolor del parto ha sido provocado más por escoger lo que contar que por no tener material publicable, le han colgado un "1" que promete continuidad a la saga. Como era de esperar, se trata de un volumen de densa y completa información para el DJ, donde se describen hasta la intimidad el Grupo de Kalinin, el JK 57, el KHT, la "Fifth Floor" y el Bureau Mirage (Servicios M de la URSS, Alemania, Japón, Reino Unido y Francia, respectivamente). Como ya es "marca de la casa", el esfuerzo de actualizar al máximo obliga a la inclusión de un capítulo para ver cómo han influido hechos históricos tan trascendentales como la disgregación de la URSS en la Comunidad de Estados Independientes o la fusión de las dos alemanias. Además, se describen tres casos de los que nunca se ha contado toda la verdad: el derribo del vuelo KAL 007 destino Seúl (Agosto-83), los efectos del peligroso fármaco llamado Neurothol y la



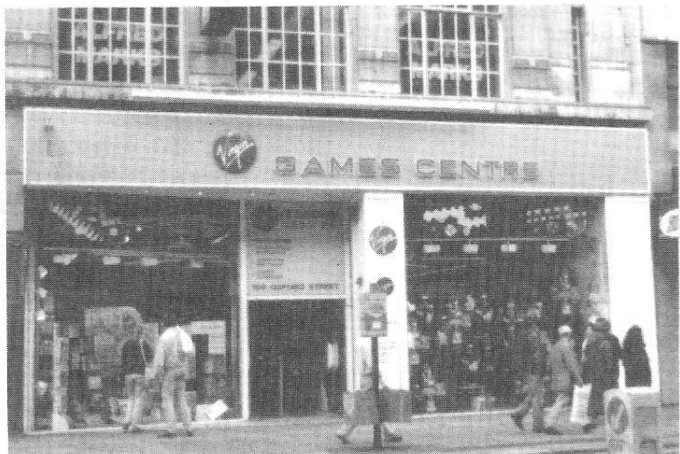
historia del enigmático M John Doe. Rematan el libro un relato y un dossier sobre la biología bioenergética (con nuevos poderes M). En fin, que el DJ comodón que espera aventuras listas para jugar o el jugador que ha elegido MES porque "se mata más" que con una espada, mejor que lo olviden e inviertan su dinero en pipas; por el contrario, el DJ que se quiera empapar en el ambiente de este juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro, que no pierda más el tiempo y se lo compre. Por cierto, me chivo de una confidencia: el muchacho que tan mal se lo está pasando en la soberbia portada es el mismo ilustrador.

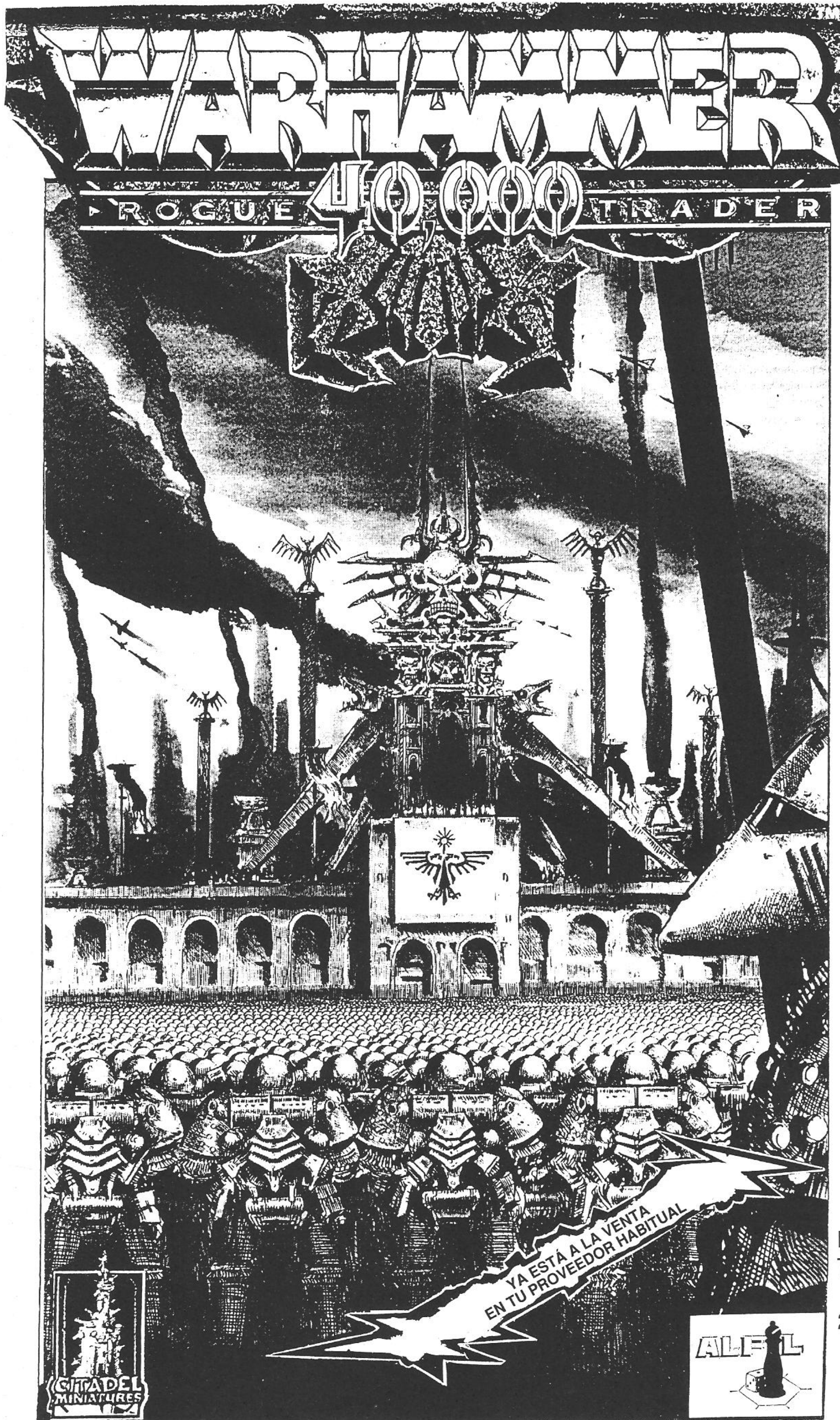
Tripular tu propio Mech

Recientemente, un programa científico emitido por un canal autonómico de televisión nos hizo ver que soñar es posible. El programa mostraba un local de atracciones de Chicago, en el que Jordan Weisman, un ex-estudiante de náutica que no llegó a acabar su carrera, ha desarrollado un sistema informático de realidad virtual basado en la serie *BattleTech*. En la sala hay una docena de plazas, previstas para que se enfrenten seis Mechs por bando; por el "módico" precio de 8 USS por 10 minutos de batalla, cualquiera puede sentarse en su cabina y pilotar un gigante de acero. La gran innovación del sistema de realidad virtual frente a los videojuegos clásicos es el hecho de que no juegas contra una máquina, sino que te enfrentas contra los demás jugadores que como tú están sentados en la sala y forman tu bando enemigo; el paisaje lo genera al azar el ordenador central antes de cada batalla, pero los 12 jugadores estarán viendo lo mismo y actuando en el mismo escenario. Desde tu cabina, mientras oyes el estruendoso fragor del combate que se libra a tu alrededor, puedes acceder a una pantalla de control sobre tu BattleMech o bien ver el paisaje que te rodea y en el que se desplazan amigos y enemigos. Afortunadamente para nuestros bolsillos, que se sepa de momento nadie pretende importar la idea.

Virgin to Virgin

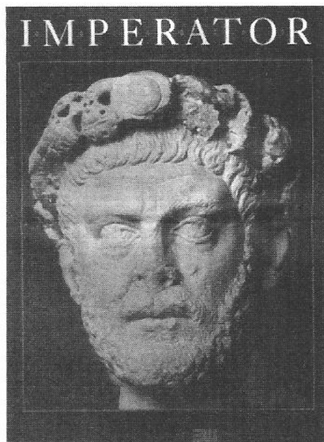
Es evidente, que todo aficionado que se haya desplazado a las islas británicas, habrá aprovechado para hacer sus compras lúdicas. Como evidente es que si su viaje era una "visita-flash" a la capital, se habrá dejado caer por el corazón comercial londinense, Oxford Street, y habrá asaltado la tienda de *Game's Workshop* en The Plaza y la *Virgin Games*. Así pues, cuando Virgin inauguró su primer MegaStore en Barcelona, no pudimos impedir que nos embargara la ilusión de imaginarnos que con ello se abría un nuevo centro de servicio a la afición. Nuestra frustración fue en consecuencia grande, cuando tras abrirnos paso a codazos entre los coleccionistas y "madonnas teenagers" que abarrotaban el edificio llegamos a un mostrador de juegos dedicado en su totalidad al poder Sega-Nintendo. Pues bien, el motivo por el que os estamos hablando de ello es que parece que por fin están ampliando sus




WARHAMMER
ROGUE
40,000
TRADER
YA ESTÁ A LA VENTA
EN TU PROVEEDOR HABITUAL
CITADEL MINIATURES
ALFIL

horizontes, ya que desde hace poco se han dejado ver en los estantes los primeros juegos de rol. Desde aquí animemos a quien le competa a que el *Virgin MegaStore* se convierta en lo que todos esperábamos.

Novedades que dan guerra



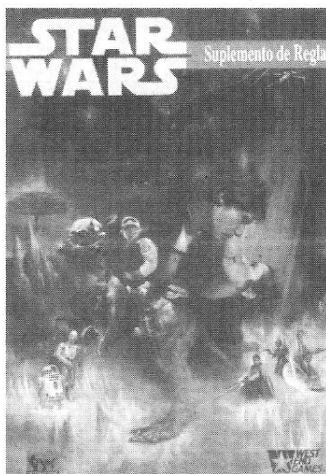
Las empresas editoras de wargames siguen inundando el mercado con sus novedades, dejando a los aficionados boquiabiertos. *GDW* tiene dos nuevos juegos en las estanterías. Se trata de *Phase Line Smash* un juego en solitario y de *Blood and Thunder*. El primero de los dos es de triste actualidad ya que revive la guerra librada hace dos años entre USA e Irak, ahora de nuevo reabierta, enfrentándote con la Guardia Republicana de Sadam. El otro es una nueva ampliación para la serie *Sands of War* de combate táctico en el Este entre 1941-45. También *3W* ha sacado nuevos juegos, concretamente *Imperator* (que se ha encaramado a toda velocidad al primer puesto de nuestro ranking), que no se trata de la celeberrima sala de baile para carrozas de Barcelona sino de un wargame centrado en la Edad Antigua con 15 escenarios bélicos entre el 1700 a.C. hasta el 1200 d.C. que puede ser jugado en solitario o hasta por cinco personas. Su otra propuesta está centrda en la misma época, como enuncia su inequívoco título, *Ancients I*. El lapso de tiempo que cubre es en gran parte coincidente (entre el 1800 a.C. hasta el 1400 d.C.), pero está vez el número de escenarios asciende hasta 32. Hititas, egipcios, asirios, espartanos, persas, macedonios, romanos, y muchos más circulan por los mapas para maniobrar en solitario o contra un adversario. *Victory Games* lanza un nuevo juego centrado en la Guerra Civil Americana con cinco batallas llamado *Across five Aprils*. *Avalon Hill* aporta *Croix de Guerre* que, es de suponer, sera la espansión francesa de *ASL*. También *XTR* ofrece nuevos títulos en su catálogo, exactamente en sus ediciones en bolsa de plastico: *Polonia '39, Berlin '45 y Victory Normandy*. Por último están las novedades de la *Serie Europa* con *Winter War* que nos ofrece un juego completo sobre la Guerra Ruso-Finlandesa, y la reedición de *Fire in the East y Scorched Earth*.

Programación de AD&D

Ediciones Zinco sigue adelante con su programación para *AD&D*. El final del invierno nos traerá el *Manual del Buen Guerrero* y la segunda parte del *Compendio de Monstruos*. Marzo también ofrece dos nuevos títulos, *El Tiempo del Dragón y Manual de los Poderes Paranormales*, así como abril, con *Introducción al Sol Oscuro y Nuevos Inicios*. No te adelantamos más a la espera de tener más información sobre los libros que están por aparecer.

Rolemaster en castellano

De la mano de *Joc Internacional*, llega al grupo de juegos traducidos uno de los más alabados y denostados miembros del rol. El complicado y a la vez detallado juego (a disfrutar por sí mismo o como culminación de la serie sobre la Tierra Media publicada por ICE) estará disponible a partir del próximo mes de abril con la publicación del *Manual de Personajes* y *Campaña de Rolemaster*. A este libro le seguirán otros títulos, concretamente el *Manual de Combate*, programado para un mes después, y el *Manual de Hechizos* que



está previsto vea la luz en el mes de junio. Estas no son las únicas novedades que la marca de *El Señor de los Anillos* lanza a las estanterías de las tiendas. Concretamente para este juego sale a la calle en febrero un nuevo libro, *Ents de Fangor*, y para abril se espera el suplemento *Moria*. Otro suplemento que aparecerá, aunque no podemos confirmarte fechas es *El Reino de Cardolan*. También en otro de sus juegos ya clasicos, *Star Wars*, aparece un nuevo *Suplemento de Reglas*. Otro de los juegos que verán incrementada su colección es *Aquelarre* que extenderá sus tentáculos con *Rinascita* hacia una nueva época histórica, el Renacimiento. Para el final hemos dejado otra novedad de la firma barcelonesa que seguro interesará a los más ahorradores. Pensando en toda aquella gente que se deja el sueldo en juegos y más juegos sin poder resistir el placer de estrenar novedades y coleccionarlas, las tiendas asociadas a *Joc Internacional* abrirán estos días un "Rincón del Saldo". La idea es de vender aquí los juegos al precio único de 1.000 pesetas, claro está que los productos "de saldo" serán aquellos que han sufrido alguna pequeña tara en el embalaje o en su transporte, se trata de valorar ese pequeño defecto frente al ahorro que representa.

ACTIVIDADES

Jornadas en Pamplona

El *Club Mordor* de Pamplona está ultimando los detalles para llevar adelante unas *Jornadas de Rol, Estrategia* y *Maquetismo* en Pamplona los próximos días 26 y 27 de febrero. Sentimos no poder ser más explícitos, pero el tiempo que falta para que se lleve a cabo la actividad (en el momento de escribir esta nota) es demasiado grande como para conocer mayores detalles.

I Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol en Donostia



Nos llegan desde San Sebastián noticias de las jornadas que se realizaron el pasado mes de septiembre por aquellos pagos. El encuentro, organizado por los clubs Las Legiones Astartes, Los Siete Magníficos y Los Señores del Caos, y con la colaboración de Joc Internacional, Azoka y Casa de Cultura Oquendo, tuvo un indudable éxito. La gente que pasó por los locales de la Casa de Cultura Oquendo quedó encantada, aunque también con ganas de jugar todavía más. El problema estaba en que sólo dos días parecen dar poco de sí y los aficionados se quedaron con sed. Por otro lado para los organizadores también tuvo su parte positiva, si llegan a ser tres días acaban muertos. Se jugó a *El Señor de los Anillos, AD&D, Stormbringer, La Llamada de Cthulhu, Star Wars, Aquelarre, Battletech, Warhammer 40.000* y *Blood Bowl*, con una asistencia tan inesperada que las partidas se superpoblaron (estaban diseñadas para 5 o 6 jugadores y acabaron siendo de 9). En definitiva la valoración hecha por los propios organizadores es claramente positiva ya que las Jornadas fueron bastante reducidas y con no excesiva publicidad, pero todos quedaron con ganas de embarcarse en una nueva edición más ambiciosa.





Final de año movido

El 1992, tan lleno de grandes eventos, trajo al mundo del juego la terrible desilusión del "pinchazo" de las JESYR, un golpe bastante fuerte para todos los aficionados. Sin embargo por lo demás se puede hacer una valoración más bien positiva, no se realizaron las anteriormente Jornadas número uno pero hubo un aluvión de citas para los amantes de los juegos, con una concentración máxima hacia el final del año. El fallo de la iniciativa en las más altas esferas fue acompañado por el valioso trabajo de aquellos que se niegan a dar su brazo a torcer y tienen ganas de dar guerra. Nos gustaría dar cabida en nuestras páginas a las múltiples actividades que se han llevado a cabo, aunque sólo sea nombrándolas para que sepan que tenemos los ojos puestos en ellos. La gente de *Els Bergants de Syl Garôth* organizaron las *Jornades de Jocs de Simulació i Rol* de Cerdanyola del Vallés entre el 21 y 28 del mes de noviembre. Los días 5 y 6 de diciembre tuvieron lugar las *Primeres Jornades de Jocs de Rol* en Cornellà de Llobregat gracias al Centre Cívic Sant Ildefons. Coincidiendo con estas fechas, pero en el País Vasco, los aficionados de Erandio pudieron divertirse en el *Primer Campeonato de Rol de Erandio* que organizó *Dagory Hirkat*. También esos mismos días, entre el 5 y el 8 de diciembre, en Ibarrekolanda se celebraron los *III Encuentros de Simulación, Estrategia y Rol* organizados por la *Asociación Sutherland Highlanders*. Para acabar, y de regreso por tierras catalanas, entre el 14 y el 16 de enero *Magic Window* sacaron adelante sus *I Jornadas de Estrategia y Rol* en Parets del Vallés. Con toda seguridad no están todos los que son, pero es una buena muestra de la vitalidad que está demostrando la afición en todos los rincones del país.

1as Jornadas de Rol en Rubí

Del 26 al 30 de diciembre han tenido lugar las *1as Jornadas de Rol de Rubí*, localidad del cinturón industrial barcelonés, organizadas por el club *CIA 2D10* en colaboración con la asociación de vecinos del barrio de Las Torres. Aunque sin un programa demasiado preestablecido, durante estos días de vacaciones navideñas dispusieron de tres salas del local de la mencionada AAVV (dos de las cuales están habitualmente a disposición del club los fines de semana) para organizar partidas a quien viniera con ganas de jugar a cualquier cosa. Por sus mesas pasaron desde el *Warhammer 40.000* al *Atmosfear*, pasando como no por el rol, verdadero protagonista del encuentro; *Paranoia* y *La Llamada de Cthulhu* son sus favoritos. Ilusionados con el resultado, pretenden repetir la experiencia en Semana Santa, por lo que si estáis interesados contactad con Oscar, tel (93) 699 58 28. La *CIA 2D10* agrupa a una veintena de jóvenes jugadores (entre 14 y 19 años) procedentes de la fusión de varios grupos de juego (entre ellos el *Club 2D10* del que publicamos una reseña en nuestro LIDER 30); se manifestaron totalmente abiertos a la gente de Rubí que quiera venir a jugar con ellos, para lo que sólo tenéis que pasaros por su local (AAVV Las Torres, Bloque Jamaica 2, Juan Puig s/n) los viernes, sábados o domingos de 4 a 9 pm.

II Jornadas en Marbella

Del sur nos llegan ecos de que la positiva experiencia del año anterior, a la que tuvimos el placer de asistir, va a repetirse. Las *II Jornadas de Rol de Marbella* (¡este año por fin las 2as!) se celebrarán también en Semana Santa y, además de las habituales partidas, contarán con un rol en vivo (Killer) y de un taller de pintado de figuras. Quienes no estén comprometidos con ninguna cofradía y todavía no hayan decidido qué hacer en sus vacaciones de pascua, podéis contactar por teléfono con José Mª (95-2776601) o Jhonny (95-2826611). Un saludo a todos los de la organización de nuestra parte (¡recordad vuestros compromisos!).

II Jornadas de Tiempo Libre de Conil

Este es el segundo año consecutivo en que el Ayuntamiento de Conil promueve este punto de encuentro para todos los aficionados al rol, simulación y estrategia. La participación de público fue similar a la de la anterior edición, 740 personas, pero la respuesta de las asociaciones gaditanas, y de otros lugares de Andalucía, ha sido mayor de lo que se esperaba. El peso de la organización de las Jornadas recayó en su mayor parte sobre las espaldas de la *Asociación Juvenil Rol-Forum*, pero tuvieron a su lado el apoyo y la participación de numerosos clubs (*Comandante* de Málaga, *Club Aníbal* de Cádiz, *Asociación Cultural Troya VII* de El Puerto de Santa María, *Club Eriador* de San Fernando, *Club Totempkorf* de Rota), y de empresas como *Joc Internacional, Diseños Orbitales, Alea*, y *Hobbies Guinea*.

3.ª Edición concurso de Módulos de Joc Internacional

No hay dos sin tres, así que la empresa catalana *Joc Internacional* sigue adelante con esta convocatoria suya que sondea entre la afición a la búsqueda de nuevos talentos en el arte del diseño lúdico. Al premio se podrán presentar módulos de los juegos *RuneQuest, La Llamada de Cthulhu* y *Stormbringer*, enviando los originales en papel y diskette a Joc Internacional, Sant Hipòlit, 20; 08030 Barcelona. El plazo de aceptación de originales es hasta finales del mes de abril, y el fallo que designará al ganador se realizará durante la celebración de las próximas JESYR. Al respecto de esto, lo que en un número anterior tan sólo nos atrevíamos a tratar como rumor parece que va tomando cuerpo. La nueva edición de las JESYR tiene todos los números para celebrarse entre el 7 y el 9 de mayo en la Estación del Norte de Barcelona, un local de unos 5.000 metros cuadrados que parece a priori buen lugar para la cita de los aficionados.







DESAFIOS

Estoy interesado en jugar al *Diplomacy* por correo. Gustavo Tarazona Hernández, c/ Pablo Neruda 24, 2º C. 50015 Zaragoza.

Busco masters de juegos de rol por correo. Quisiera jugar una partida a *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu* o algún otro. Requisito primordial: no ser un orco. Alvaro Tato, c/ Rafaela Bonilla 21, 5º D. 28028 Madrid.

Quisiera crear un club de rol, pero no sé cómo hacerlo. Daniel Ramirez Sánchez, c/ Río Ferreira 4, 4º A. 29007 Málaga.

Tengo 13 años y me gustaría ponerme en contacto con clubs de Bilbao abiertos a nuevos miembros. Mikel Cuenca Tamariz, c/ Autonomía 29, 4º Int. Dcha. 48012 Bilbao (Vizcaya).



MERCADILLO

Intercambiamos toda clase de material (inglés o castellano) de *RuneQuest*, *La Llamada de Cthulhu* y *El Señor de los Anillos*. Interesados en conseguir las direcciones de *Dagon* y *Heroes*. Disponemos de bastante material del último juego y un poco de los dos primeros. Ramón Riera Font, Av. de França 206. 17840 Sarrià de Ter (Girona).

Cambio *Tac Air de Avalon Hill* en perfecto estado (sólo destroquelado) por *MBT*, *Flight Leader* o cualquier juego de la Segunda Guerra Mundial. Gustavo Tarazona Hernández, c/ Pablo Neruda 24, 2º C. 50015 Zaragoza.

Se vende a precio de saldo: *Flight Leader*, *Julius Cesar*, *Napoleon at Bay*, juegos *NAC*, *Third Reich*, *Gulf Strike*, *Bloody Bona* y muchos más. También números de *The General*, *Strategic & Tactics*, *The Wargamer*, *Command*. José Luis Rodríguez, Pº Vergara 203, 3º Izq. 28002 Madrid. Tel: (91) 5610639.

Buscamos desesperadamente *Warhammer Armies* antiguo. Felix Segura, c/ Olite 28, 1º A. 31004 Pamplona.

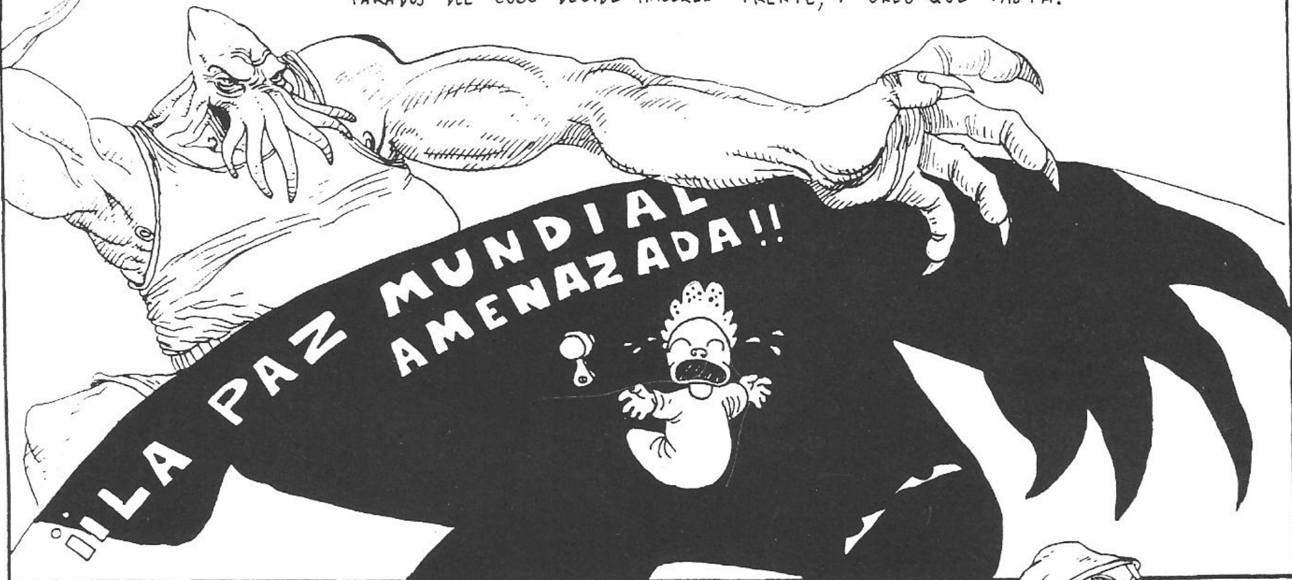
TÍO TRASGO IN ASSOCIATION WITH ALBERT MONTEYS PRESENTS:

TERROR

EL RETORNO DE PTULHU®

CAPÍTULO 4

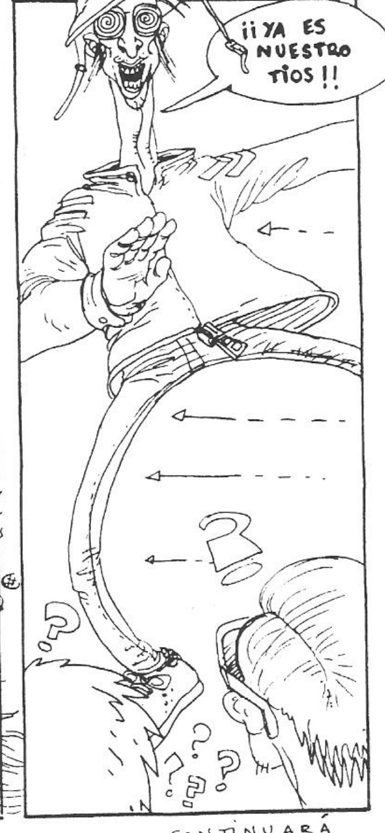
RESUMEN: PTULHU ARMA LA DE DIOS, AMENAZA EL ORDEN CÓSMICO, Y UN GRUPO DE TARADOS DEL COCO DECIDE HACERLE FRENTE, Y CREO QUE YASTÁ.











CONTINUARÁ

¡Oh, Ruooolo mío!

El juego de rol en Italia

En estas mismas páginas del LIDER 26, os acercábamos al estado de la afición en Dinamarca. Retomamos, pues, el hilo para hablar en esta ocasión de un país más cercano, cultural y geográficamente: Italia. Hace bastante tiempo, cuando los importadores de juegos sólo tenían a bien nutrirnos de wargames, entre las cajas de las conocidas marcas americanas siempre sobresalían (por presentación y tamaño, que no por calidad de reglas) las de la editora italiana International Team. Ahora, transcurridos más de diez años, con la pionera marca fallecida (aunque varios de sus títulos hayan sido reeditados por otras firmas), parece que el panorama ha cambiado sustancialmente. El viajero que os va a poner al día es un veterano jugador al que seguramente bastantes de vosotros conoceréis por su habitual colaboración con nuestra simpática competencia.

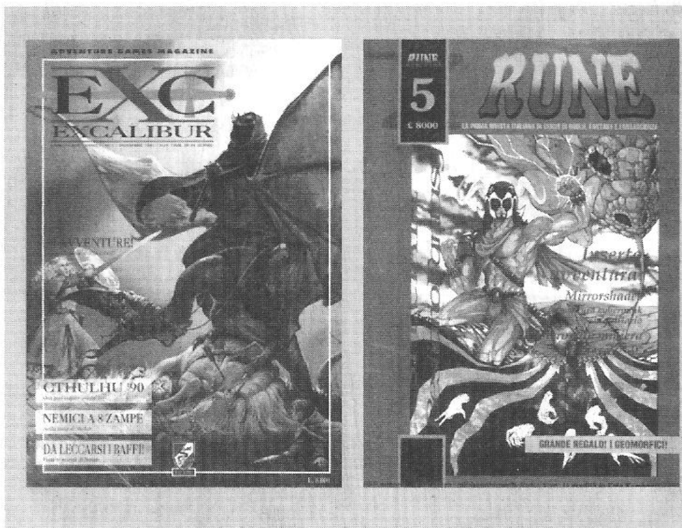
por Ernest Urdi

Dijo un poeta latino sobre la casualidad que en la tranquilidad de las aguas, donde menos se espera, estará tu pez. Y fue así, a mediados del año pasado, como descubrí en Reggio Emilia, una pequeña población entre Milán y Bolonia, el estado de los juegos de reflexión en Italia.

Era mi último día de estancia en la ciudad, y como es natural, lo dediqué a realizar la típica compra de souvenirs. Iba en busca de un *pupazzo* (muñeco de peluche), cuando vi en el escaparate de una juguetería una caja con un dibujo familiar (mago, elfo, enano, bárbaro en primer plano, peleando contra unos bichos muy feos). Pero lo que más me llamó la atención fue que al lado había una aventura oficial de un juego de rol muy conocido (D-Demonios!!) y más allá un libro de bolsillo que tenía por título *Il gioco di ruolo di Dylan Dog*. Naturalmente entré, vi y compré (y no precisamente el *pupazzo)*. Y esto fue lo que descubrí.

Reflexión importada

MB ya había sacado al mercado *Heroquest y Starquest,* con sus respectivas ampliaciones. Y si la memoria no me falla, ya estaban en las tiendas *Shogun y Axies & Aliies*. Por su parte, la casa *Ripa* hacía lo propio con *Talisman y Advanced Heroquest*, con *Blood Bowl y Space Hulk* como próximos proyectos, y la empresa *Sintagma* anunciaba el próximo lanzamiento de *Ars Magica* y los suplementos *Grimoiro y Convitti.*



Pero sin duda quien se mostraba más activa era *Stratelibri.*A parte de dedicarse a la traducción de reglas de juegos como *Imperium o Blue Max,* acababa de publicar *Fantasy Warriors,* y en el campo del rol era la responsable de *Il Richiamo di Cthulhu* y *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Angelli*, de los que publican suplementos con regularidad. Para un futuro próximo tenían prevista la aparición de *El Señor de los Anillos Básico* y otro juego de rol extranjero, posiblemente de ambientación futurista.

Producto nacional

Una de las agradables sorpresas era la cantidad y diversidad de juegos de rol autóctonos. *Das Production* es la gran responsable del juego ya mencionado anteriormente, *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog,* que ya cuenta con unas pantallas para el máster, dos módulos *(Alta Società y Il Richiamo dell'Inferno)* y una extensión a las reglas, *Martin Mystère*. Para quien no lo sepa, ambos son personajes bastante populares del *fumetti* (tebeo), y sus aventuras están repletas de investigación al más puro estilo de la serie negra y de misterios tululoides.

Black Out ha publicado dos juegos, ambos en formato caja, con planos, figuritas de plomo y dados incluidos. Se trata de *Figli dell'Olocausto,* apocalíptico y madmaxiano, y *I Signori del Caos,* fantasía medieval al estilo Moorcock. Ambos disponen de módulos y del futuro soporte de la revista *Fantasy,* dedicada al tebeo fantástico.

Pero la pionera es *E Elle,* que además cuenta con tres juegos en formato libro: *Holmes & Company,* investigaciones policíacas, *I Cavalieri del Tempio,* aventuras histórico-esotéricas, y *Kata Kumbas,* fantasía épico-oníricas. La principal virtud de éste último, publicado en el 87, es la ambientación, ya que las aventuras tienen lugar en Latia, una suerte de Italia medieval paralela, en la que existe la magia y los seres mitológicos propios del país, a la que acceden los jugadores sólo pensando en ella...

Los chicos de la Prensa

Si la prensa puede servir como referencia a la importancia de los juegos de reflexión



en un país, en Italia debe ser enorme. Algunas de las revistas más importantes pueden encontrarse en los quioscos, y ello ya puede daros una idea de la calidad, al menos a nivel de presentación y diseño, de la presa rolera italiana. Destacan *Kaos y Rune*, enteramente dedicadas al rol, y *Excalibur*, publicadas por *Stratelibri* y que se dedica no sólo a sus propios productos, sino también a los de la competencia (principalmente *D&D*).

La afición italiana y sus clubs, vista la calidad de material del que disponen, es bastante activa. No es extraño que se organicen campeonatos, jornadas y partidas de rol en vivo (éstas últimas mucho más decentes de las que se perpetran aquí).

En definitiva, que hasta en el tema del rol existe la Europa de las dos velocidades, y mientras unos están en la primera, a nosotros nos cuesta mantenernos en segunda. ⬢

DIRECCIONES ÚTILES

Revistas

Revista Excalibur.
Stratelibri,
Via Paisiello 4
20131 Milano.

Revista Rune.
Editrice Sintagma,
Via Gioberti 75
10128 Torino.

Tiendas

I giochi dei grandi.
Via Cantore 15 B
37121 Verona.

Stratagemma.
Via Giusti 15 a/b
Firenze.

Libreria Nord.
Centro Commerciale
Lagrange 15,
Palazzo La Rinascente
Torino.

RANKING

Este ranking corresponde al mes de diciembre de 1992. El ganador del sorteo del mes de diciembre fue David López Benavent de Barcelona.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 65

1º	Advanced Dungeons and Dragons	2.063	+
2º	El Señor de los Anillos	1.766	=
3º	El Señor de los Anillos básico	1.220	+
4º	La Llamada de Cthulhu	905	+
5º	Star Wars	878	–
6º	Rolemaster	732	–
7º	Runequest	624	–
8º	Cazafantasmas	500	+
9º	Dungeons & Dragons	409	=
10º	Stormbringer	298	=
11º	Twilight 2000	260	=
12º	Ars Magica	255	=
13º	Mutantes en la Sombra	228	=
14º	Aquelarre	204	–
15º	Cyberpunk	196	=
16º	Vampire	144	+
17º	SpaceMaster	107	=
18º	GURPS	76	+
19º	Shadow World	54	=
20º	Shadowrun	40	=

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 56

1º	Heroquest	592	=
2º	Cruzada Estelar	502	=
3º	Advanced Heroquest	345	=
4º	Blood Bowl	279	+
5º	Warhammer Fantasy	260	+
6º	Space Hulk	201	–
7º	Civilization	184	=
8º	Circus Maximus	151	+
9º	El Golpe	150	=
10º	Battlemaster	145	+
11º	Warhammer 40 K	127	–
12º	Talisman	108	=
13º	Space Marine	94	+
14º	Dungeonquest	66	=
15º	Empires in Arms	65	–
16º	Blackbeard	57	=
17º	Fantasy Warriors	55	=
18º	Battletech	51	–
19º	New World	45	=
20º	Car Wars	40	=

WARGAMES
Juegos puntuados 90

1º	Imperator	422	+
2º	Squad Leader	388	=
3º	Stalingrad Pocket	376	=
4º	SPQR	334	–
5º	Command Decision	312	+
6º	Sink the Bismarck	308	=
7º	Sands of War	300	=
8º	World in Flames	275	=
9º	Zitadelle	267	+
10º	Ancients I	211	+
11º	Harpoon	201	=
12º	Flat Top	180	=
13º	Victory in the Pacific	167	+
14º	Russian Campaign	129	=
15º	Thunderbolt Apache Leader	122	=
16º	Defiant Holland	109	+
17º	Battlefield Europa	79	=
18º	Arctic Storm	76	–
19º	Alexander	68	=
20º	Black Prince	40	–

Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

Sólo si lo exige el guión

A nadie se le puede acusar de disfrutar como un camello haciendo que a su personaje se le parta el dedo de apretar el gatillo; sería absurdo. Pero lo que si que nos proponemos hoy es abrir los ojos a quienes crean que una partida de rol es sólo eso. La riqueza del juego de interpretar un personaje inmerso en una aventura va mucho más allá. Y, no lo dudes, con ello la misma acción es mucho más excitante y satisfactoria.

Día D, hora H; empieza la partida. Hora H y cuarto, los veteranos PJs tienen clara la misión y se dirigen hacia el lugar clave. Nadie ha calentado aún los dados. Un inicio fácil de pillar, calma tensa ante la dura tormenta que se avecina sobre los aventureros. El rezagado de siempre acaba de llegar; excusas mientras pregunta cómo va todo a quien llevaba hasta el momento su personaje. –Nada, tranqui, ahora empieza–. –Bien –interrumpe el DJ– ahora debéis recorrer durante dos días la árida región al sur de las montañas hasta llegar a vuestro objetivo. Quede claro que aquí en la revista salían un par de encuentros, pero pasamos ¿no?–. –¿¿¡¡Qué dices!!?? No jodas, hombre ¡Un día que nos dejas llevar dos PJs a cada uno! ¡Exijo que sigas el guión al pie de la letra!–. Todos miran hacia la misma esquina. Obviamente, es "él". Las caras de estupefacción cambian rápido a resignación: negarse implicará toda una tarde de bronca, por lo que se plantea el encuentro. Minutos más tarde, bajo un sol de justicia, los aventureros limpian sus armas mientras contemplan la docena de cadáveres; diez bandidos y dos de sus compañeros. "Él", se dirije a la cocina refunfuñando ... hasta que no lleguen a la aldea no podrá hacerse un nuevo personaje.

La escena es verídica. Y el DJ no hizo trampa. Sencillamente se puso en evidencia que, a veces, funciona El Dedo de la Justicia. No hay duda alguna de que muchos de los "grandes momentos" de las partidas de rol los darán las sesiones de mamporros. Es más, en un noventa por ciento (si no más) de las ocasiones hay un "malo" al que machacar, por lo que la sesión de palos está asegurada. ¿Cuál es la razón entonces para que haya gente cuya pasión sea pasarse las sesiones de juego buscando víctimas, en lugar de centrarse en el hilo de la aventura?

Se me ocurren varias excusas, que no razones. La primera, y más fácil, que lo provoca el propio espíritu del juego. De acuerdo, hay juegos, en los que se premia desmesuradamente la riqueza o la mortalidad frente a las correctas decisiones o la interpretación del personaje. Incluso es verdad que a veces los módulos oficiales te llevan por este camino. Pero atenerse a estos argumentos sólo debería servir como excusa en las primeras partidas (o incluso ni eso), para familiarizarse con la mecánica de juego. Una vez visto como se puede llevar la acción, nadie te obliga a plantear historias carentes de argumento.

La culpa, pues, no es del juego. Y por si acaso no quedaba lo bastante claro, los diseñadores están apostando cada vez más por la disuasión, creando juegos duros y sanguinarios para que el jugador tenga más respeto a las consecuencias que se pueden derivar de un combate. Y, mira por donde, resulta que esto se consigue tan sólo haciéndolo más real. Si alguien lo duda, que le pregunte al Capitán Damm (de verdad) lo que le costó un ataque con daga (navaja) a pesar de que el porcentaje del adversario era más bien bajo y él llevaba su armadura (chupa) de cuero. Pues eso.

En fin, que quien se debe concienciar de que el juego puede (debe) ser mucho más que una simple carnicería son los jugadores, DJ incluido. Si el módulo es una mierda, que los hay, pues no se juega; si el juego no vale, o así lo piensas, pues hay más. Pero vuestra imaginación puede haceros pasar unas horas inolvidables encontrando salida a situaciones tensas, afrontando enigmas o encontrando pistas que tumbarían al mismo Sherlock Holmes; entonces, si los personajes se ven salpicados de (o inmersos en) trepidante acción, la descarga de adrenalina será más efectiva.

Cuando leo en una carta que un chaval nos pregunta si se pueden dar más competencias a los personajes para afrontar la hipótesis de que todos los Primigenios decidieran plantarse de golpe en la tierra, se me ocurre recomendarle que coja de nuevo la primera aventura y se prometa a sí mismo no sacar un ghoul antes de que transcurra una hora. Los que todavía os restistíis, por favor, probadlo. Convoco desde aquí a todo el personal a una quema de tablas de monstruos errantes ante vuestros respectivos ayuntamientos. Mañana mismo.





Guía para lobeznos (blancos)

Saludos en nuestra primera cita del 93, año que se presenta agitado para los boy-scouts del Multiverso, y si no os lo creéis es que prestáis poca atención a la sección de novedades que nos precede. Pero bueno, ni los peores augurios van a acabar con nosotros ni con nuestras ansias de deambular por los Reinos Jóvenes, pues para algo rige la Balanza Cósmica nuestro destino. Vayamos ahora a por vuestras inquietudes malsanas.

por Eduard García-Balo

¿Los Agentes (de la Ley o del Caos) también deben caer inconscientes inmediatamente tras recibir una herida grave sin más consecuencia que la pérdida de la mitad de sus puntos de vida? ¿El hecho de ser Agente conlleva implicito que se dedica a combatir como cualquier otro guerrero?

Una pregunta doble ésta que nos plantea Rhóbon Juud, Agente de Donblas. Respecto a la primera, lo siento muchacho pero no hay más salida: si recibes una herida grave, con o sin consecuencias para tus características, sólo te mantendrás de pie un numero de asaltos igual a los puntos de vida que te queden. Esto seas agente guerrero o agente de seguros. Por curiosidad he acudido al borrador del nuevo juego de *Chaosium, Elric!* (pero como, ¿todavía no te has leído las Novedades? Hazlo inmediatamente y regresa), a ver si en ellas te echaban un cable; lo único que difiere es que en este nuevo juego se define la característica Suerte (PODx5, como en el *Cthulhu*), y para ver si tienes o no consecuencias deberás superar una tirada de suerte en lugar de someterte al 50 % de la tabla actual. Pero por lo demás, si hay herida grave, acabarás perdiendo el sentido. En cuanto a si ser agente implica ser guerrero, la respuesta general sería no; se pueden servir perfectamente a los designios de un dios siendo hechicero u ocupando un relevante cargo político. Ahora bien, en el caso concreto de la Ley, en el que los Agentes son nombrados Campeones, cuyo objetivo es emular las gestas del mismísimo Aubec de Malador, podría interpretarse así si lo deseas. Pero esto, para ser consecuente, indicaría que los Grandes Sacerdotes de la Ley de "tus" Reinos Jóvenes sólo nombrarían Agentes a renombrados guerreros, no que, por el hecho de pasar la tirada y hacerte Agente, se te deban otorgar competencias propias de un Campeón.

¿Qué puede hacer un PJ para resistirse al ataque de una ondina que intenta introducirse en su aparato respiratorio? ¿No se debería hacer una lucha de POD en la Tabla de Resistencia?

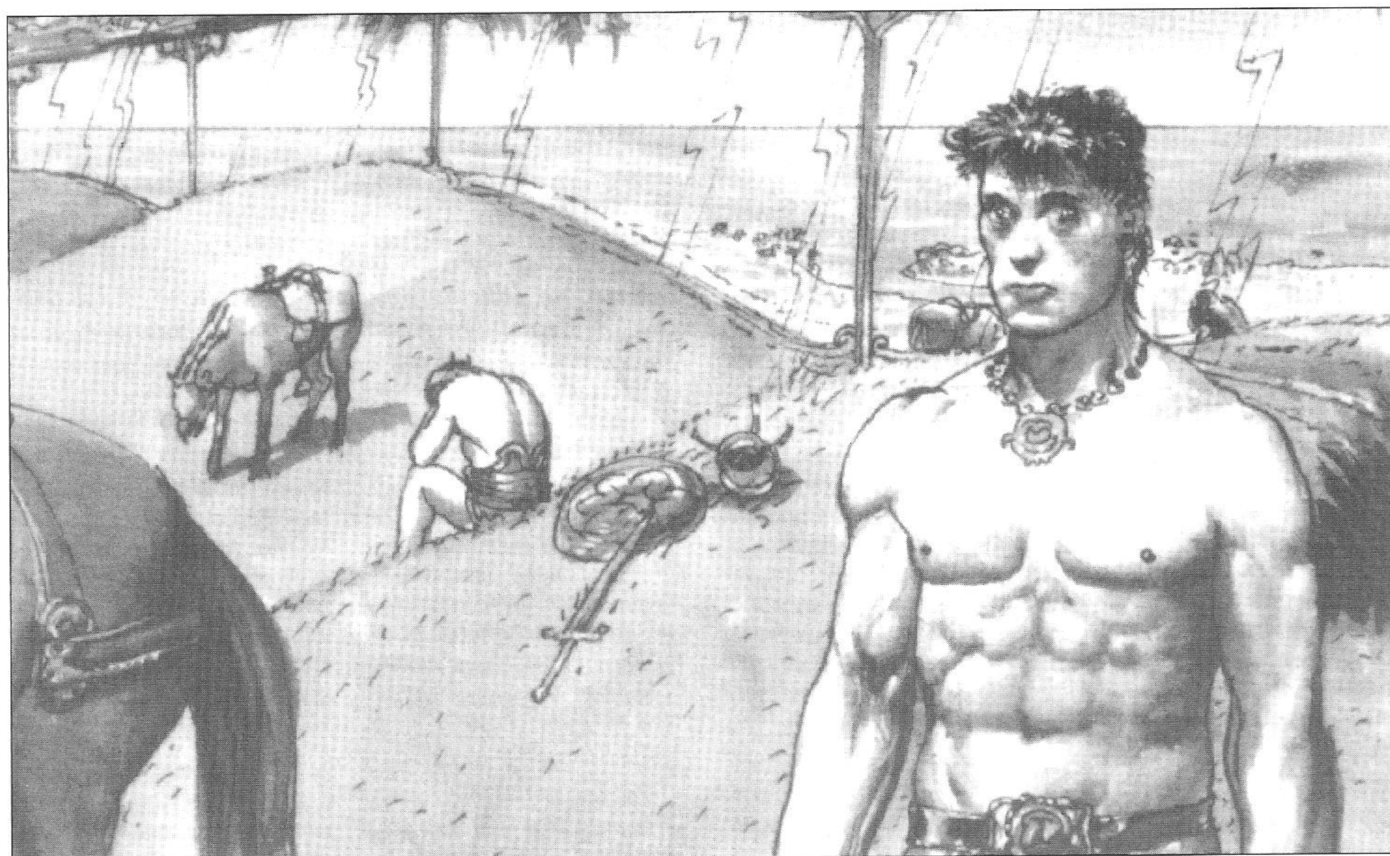
Este es un problema con el que supongo que todos los que jugamos a *Stormbringer* nos hemos topado tarde o temprano. Como bien sabrás, no se definen las características de los elementales, por intentar mostrarlos como criaturas más simples que los demonios; además, aunque se diera el caso, no interpreto que aquí se pudiera tratar de una lucha de poder, si no que me inclino por una cosa más física. Por si te sirve, te diré como lo solucionamos cuando se nos planteó el caso. Las reglas indican que todos los elementales tienen 30 puntos de vida y en el caso de las ondinas, las describen como bellas figuras femeninas de unos 30 cms que pueden ser dañadas por armas no-mágicas. En consecuencia, lo único que deberá hacer el DJ es exigir que la ondina se desplace desde quien le da la orden (desde el amuleto al que está atada) hasta su víctima y estimar los asaltos que tardará en completar el recorrido. Ahora queda en manos de la víctima y de sus compañeros el cargársela antes de que llegue a su objetivo; cuentan con la ventaja de que la acción de los elementales se declara en primer lugar. Si no lo logran ... ¡a respirar hondo! Por aquello de que no se detalla en ningún lado, interpreto que la ondina ni parará ni evitará armas o proyectiles.

Así como se penaliza el fallo en la invocación de demonios ¿hay penalización al fallo en la invocación de virtudes? ¿Se deben poner límites al tipo y número de preguntas que se pueden hacer a una virtud del saber?

Muy a mi pesar (Akhrun, mi primer personaje de *Stormbringer*, era un sacerdote fiel a Donblas "muy virtuoso") creo que aunque en las reglas no se indique es realmente justo penalizar también los errores en las invocaciones de los fieles a la Ley, por tal de respetar el espíritu de La Balanza Cósmica. Aunque por la misma diferencia esencial que hay entre las virtudes y los demonios, no cabe esperar el mismo tipo de castigo. De hecho este tema lo traté bastante extensamente en un articulo publicado en el LIDER 23, titulado *El peso de la Ley*. No insisto para no aburrir a los suscriptores; te recomiendo su lectura. En cuanto a las virtudes del saber, recuerda siempre una cosa: para conocer si el personaje obtiene o no una respuesta, chequeas la INT del personaje, ya que la virtud se encarga de buscar la respuesta removiendo en su propio subconsciente. Es decir, que en un caso extremo, una virtud inspirada podría llegar a hacerle recordar con pelos y señales el canto de apareamiento del urogallo, si en la región donde pasó la tierna infancia tu personaje (aunque sólo fueran los primeros meses de su vida) había dos urogallos (macho y hembra, claro). Esto de hecho ya es bastante, porque piensa que salvo algún agente paleto, la mayoría de los usuarios serán sacerdotes que han dedicado toda su infancia y juventud al estudio. Pero una virtud nunca podrá encontrar en el PJ la respuesta a lo que nunca ha pasado por delante suyo; por seguir tu ejemplo, no sabrá qué escalón es el que tiene trampa o quién le espera tras la puerta ... a no ser que siempre le espere la misma persona tras la puerta, pero esto ya es otra historia.

En el libro de reglas se habla de distintos "niveles de hechicería" ¿Puedes decirme para qué sirven o cómo se consiguen?

¿De verdad que lo has leído? Pues bueno, lo siento. Prometo flagelarme cada vez que lo vea. La explicación es simple: se me han colado. Cuando estábamos a punto de completar la traducción del libro de reglas de



Stormbringer, a *Chaosium* se le ocurrió lanzar la 4ª edición del juego, en donde se modificaba todo lo referente a la magia y demonios. En dos palabras, si antes se definían unos niveles de hechicería que permitían acceder a distintos tipos de invocación (1er nivel, elementales; 2º nivel, demonios; 3er nivel Señores Elementales; 4º nivel Señores de las Bestias; 5º nivel Señores de la Ley y el Caos), ahora se define una habilidad general de invocar y se restringen las invocaciones a las que el personaje pueda conocer a lo largo de su personal existencia. En fin, olvida los niveles y perdona el lapsus.

¿Qué habilidad es necesaria para grabar (en una espada, por ejemplo) las Runas de Rathdor (Demonios y Magia, pág 87)? ¿Qué quiere decir que estas runas necesitan "poder temporal"?

Las runas mágicas que descubrió Sarowlon Rathdor son una proyección en dos dimensiones de otro plano de existencia por lo que, como ocurre con toda expresión de hechicería, el personaje deberá conocer el Alto Melnibonés para llegar a su comprensión (recuerda que para acceder al comocimiento del Alto Melnibonés un personaje debe poseer una inteligencia mínima de 16). Aunque parezca obvio, dado que las vas a trazar sobre un objeto la habilidad que hace falta conocer es la escritura; ahora bien, si quieres que el símbolo tenga menos posibilidad de deteriorarse y deseas grabarlo podrías exigir además al PJ que tuviera competencia en algún artesanado (¿orfebrería, tal vez?). Recuerda, eso sí, que aunque sólo se pretenda dibujarla, el proceso deberá ser largo y delicado. Además, hará falta que tu hechicero consiga llegar a conocer el ritual de cómo trazarla y cómo activarla, bien por que lo encuentre en algún antiguo pergamino, o por que algún sabio ermitaño se lo explique, o... tú mismo, que para algo eres el DJ. Ahora bien, ten presente que cuando el autor describe las Runas de Rathdor lo hace más pensando en que serán colocadas por el máster para complicar la vida a los personajes, que para que sean ellos quienes las utilicen.

De hecho debemos pensar que es por esto que no se describe su proceso de activación o de creación en lenguaje de mecánica de juego (aunque se deja claro que en esta última interviene el sacrificio ritual de seres humanos, que ya sabes cómo las gastaban estos melniboneses); de hecho es un auténtico lío (conozco un hechicero que se ha perdido en el limbo interdimensional sólo por leer ese capítulo). Vayamos, pues, por partes. Con *C'lorya* lo enfocaría de la manera más sencilla posible: al crearla se le otorga un POD (que fluye a la runa de las víctimas sacrificadas bajo un concreto ritual) y luego, o te la cargas en una lucha de POD, o sigue ahí tan tranquila sin que le afecte el paso del tiempo. Con las demás, creo que facilita las cosas pensar que pueden ser utilizadas más de una vez mientras se conserven intactas en el objeto, consumiendo paulatinamente este POD depositado en ellas. Así, en el transcurso del ceremonial necesario para su trazado, el POD de las víctimas fluyó hacia la runa otorgándole un "POD inicial"; el valor de POD que en un momento dado conserva la runa será su "POD temporal" en dicho momento, y se irá gastando con el uso hasta que se consuma o se rompa la runa. Así, si quieres ser generoso pero no "una madre", puedes llegar a otorgarles el conocimiento de cómo activar la runa trazada en un objeto que se encuentren (proceso que debería ser asequible para un hechicero "normal"), sin por ello acceder al saber arcano que permitiría dibujarla de nuevo.

Y esto es todo por hoy. Con lo que he sudado para contestaros bien merezco la cerveza tarkeshita que algunos de vosotros me habéis prometido en vuestras cartas. ¡Mándamela a la redacción!

Civilization

El triunfo de las cónsolas de videojuegos nos ha puesto los pelos de punta a todos los amantes de los juegos. De sobras es sabido que en esta redacción los Arcades no están precisamente muy bien vistos, pero tampoco queremos que penséis que tenemos fobia a todo lo que se juegue en una máquina, así que hemos decidido abrir un espacio en nuestra revista para los amantes del ordenador. En Tablero de Cristal intentaremos dar un repaso a todos aquellos juegos que, por uno u otro motivo, se acerquen a nuestros contenidos habituales.

por Xavier Canyelles

Civilization es una pequeña joya para tu ordenador y un sabroso dulce para tu tiempo libre. El juego, como habrás adivinado perspicaz lector, consiste en fundar, dirigir y expandir tu propia civilización, un trabajo nada desdeñable. Aunque el título puede hacer que lo relaciones con el famoso y excelente juego de tablero que lleva el mismo nombre, la verdad es otra. La temática es idéntica en ambos, pero el planteamiento absolutamente distinto.

Resulta difícil comentar en un espacio tan reducido todas las opciones que *Civilization* ofrece, ya que son muchas, variadas e interesantes, pero lo intentaremos empezando por el principio...

Y se hizo la luz

La creación del mundo... El juego nos da dos opciones: jugar en nuestro mundo real, o generar un mundo totalmente aleatorio. Aquí quizás nos encontramos con el único punto oscuro del juego; la lentitud del ordenador a la hora de crear el mundo es exasperante. De todas formas es más rápido que El, ya que si nos basamos en lo que se dice en las Santas Escrituras, tardó seis días. Particularmente yo prefiero jugar con un mundo aleatorio porque no tienes ni la más mínima idea de la geografía del planeta, debiendo descubrir donde se encuentran los continentes e islas.

Una vez creado el mundo, empieza la partida. Comenzamos con cuatro pringados y ocho bueyes, más pringados todavía porque son los que tiran de las carretas, y con una visión del mundo más bien pobre y ridícula. Sólo conocemos el cuadro donde estamos situados y los inmediatamente adyacentes. Lo primero que debemos hacer es fundar una ciudad, y para ello hay que dar con el sitio adecuado (es una idiotez levantar nuestra primera ciudad en un lugar desértico o ártico, por ejemplo). Los conocimientos que poseemos son todavía rudimentarios, sabemos construir carreteras, irrigar, tenemos conocimientos elementales de minería. En algunos casos podremos tener otros conocimientos básicos otorgados generosamente por la máquina al azar, como pueden ser la rueda, la escritura, el uso del bronce, el entierro ritual, etc.

Ya tenemos nuestra ciudad. Ahora tendremos que procurar que ésta prospere. La ciudad abarca el cuadro donde está situada y el resto de territorio adyacente nos proporciona los recursos necesarios si son explotados adecuadamente. Los elementos que necesitamos para sacar adelante nuestra ciudad son: comida, materias primas y posibilidad de comercio. La comida sirve para aumentar la población (siempre y cuando sobre, claro). Toda la comida no consumida queda almacenada, y cuando el almacén está lleno aparece un nuevo punto de población quedando éste de nuevo vacío. Si se poseen conocimientos de alfarería sólo cambiaremos la mitad del almacén de grano por cada punto de población. Las materias primas son necesarias para construir; a más materias primas menos tiempo debemos emplear en la construcción de casas. La construcción abarca tres áreas importantes: unidades militares, mejoras de la ciudad y maravillas del mundo. Por último está el comercio que nos proporciona el dinero que, dependiendo del nivel de tasas que hayamos escogido, se convertirá en dinero líquido o será destinado a la investigación.

El método de investigación sigue un sistema de ramificación, evitando que puedas adquirir unos conocimientos avanzados en un tema sin poseer otros básicos en el resto de áreas. Tu civilización no podrá gozar de un código de leyes si resulta que aún no sabe leer ni escribir. Cada nuevo descubrimiento aportará a tu civilización ventajas y en muchos casos ampliará la lista de unidades militares, mejoras a la ciudad y maravillas del mundo.

El siguiente paso es obvio, fundar nuevas ciudades. Para ello deberás crear colonos en una ciudad que tenga como mínimo dos puntos de población. Estos colonos son enviados para que a su vez funden nuevas ciudades y así, poquito a poquito, a la chita callando, te has montado un imperio de un par de narices. Otra función muy útil de los colonos es usarlos como contingentes de trabajo ya que podemos darles órdenes para que irriguen los campos cercanos a nuestra ciudad, construyan carreteras, etc.

Eramos pocos y...

Pues estábamos en eso, que íbamos fundando ciudades tan tranquilamente cuando de repente "zas", te topas con Ghenghis Khan en persona, el cual parece ser que también se dedica a levantar ciudades a diestro y siniestro. Entramos de lleno en el sutil arte de la diplomacia.

El contacto con otras civilizaciones puede tener su



parte positiva y su negativa. En el mejor de los casos nos podemos jurar una amistad que durará eternamente entre nuestros pueblos y bla, bla, bla... pero esta legión la dejo aquí en el paso de las montañas porque me han dicho que en primavera crecen unas moras muy ricas y me gusta mucho la mermelada. Podemos intentar intercambiar avances tecnológicos y culturales como si de cromos se tratara. Mira, me enseñas a sumar y yo te enseño a enterrar a tus muertos de una forma decorosa que está muy feo eso de que se los coman los buitres. Por otro lado también se puede llegar a un acuerdo y exigirles un tributo (o al revés, pagar humildemente).

Cuando tenemos localizada otra civilización, si no pensamos masacrarla a corto plazo, es aconsejable enviar un diplomático para que se establezca en alguna de sus ciudades. El diplomático nos dará información puntual sobre los descubrimientos que hacen y de si están en guerra o no con otras civilizaciones. Los "embajadores" pueden también ser usados como agentes e intentar sabotear mejoras en la ciudad, la producción, e incluso robar avances científicos.

Te pego un palo que t'avío

Es inherente a nuestra condición humana que cuando el exquisito arte de la diplomacia fracasa nos dedicamos a pegarnos unas cuantas tortas para discernir quién tiene razón. En *Civilization* la guerra está presente y puede estallar en cualquier momento, te lo hayas buscado o no. De todas formas una guerra larga puede traer consecuencias desastrosas ya que las otras civilizaciones que gozan de paz siguen prosperando y avanzando en su evolución.

Bueno, en fin, quedan muchas cosas por contar de este excelente juego pero si tuviese que explicar para que sirve cada avance tecnológico, cada mejora en la ciudad, cada maravilla del mundo, necesitaría varias revistas para mí solo.

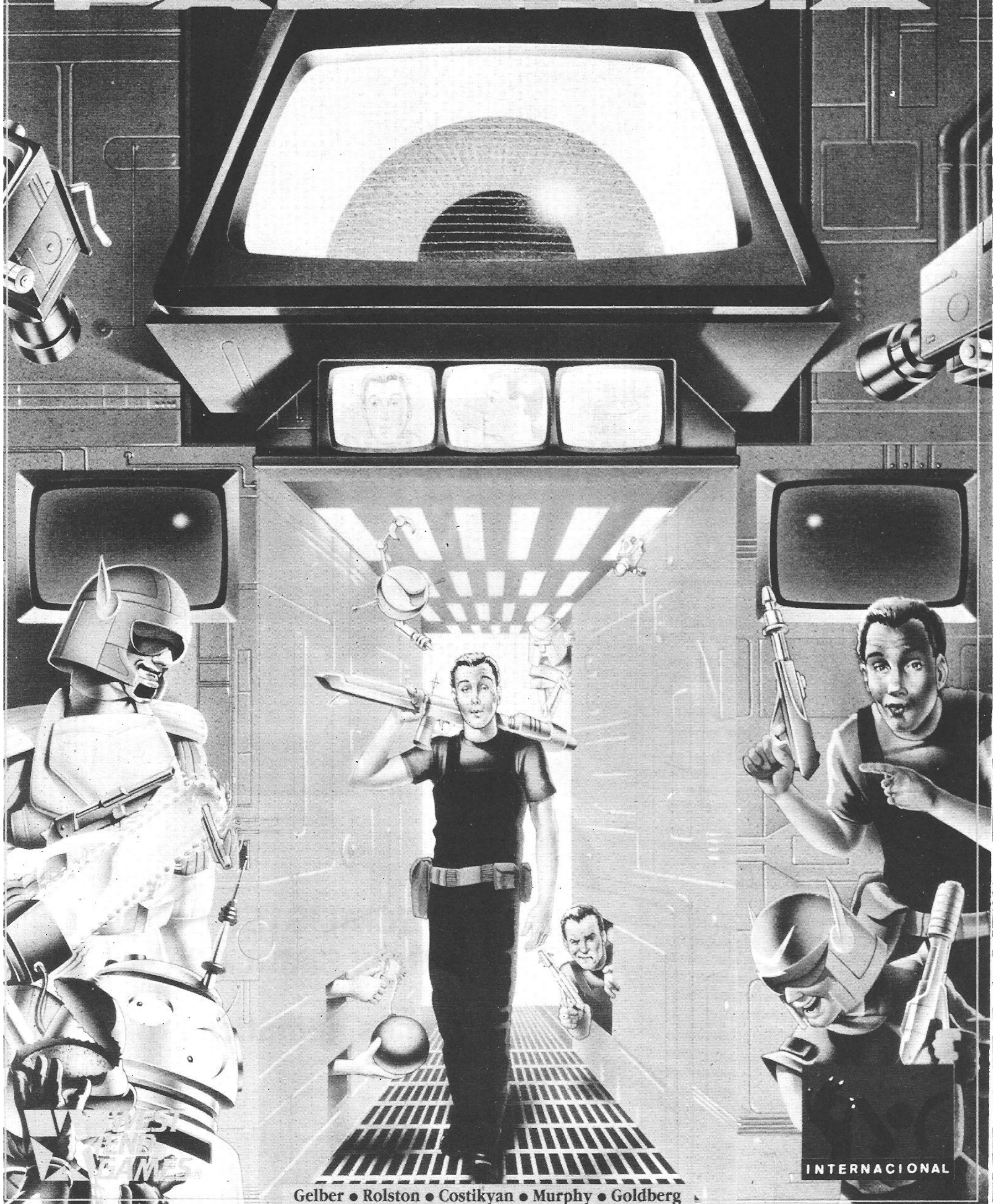
El juego abarca un amplio período. Empezamos nuestra andadura en el año 3000 a.C. y acabamos en el 2050 d.C. Evidentemente cada turno no se corresponde con un año, del 3000 a.C. hasta el 0 engloba un siglo, después el lapso de tiempo representado se va acortando hasta llegar a ser de un año. Pero para entonces puede que poseamos armamento nuclear o estemos inmersos en complejos proyectos espaciales, por lo que es de agradecer que el tiempo no pase demasiado rápido. Lo dicho, el juego es una joya. Te lo recomiendo. ●

FICHA TÉCNICA

Título:	Civilization
Editor:	Microprose
Autor:	Sid Meyer
Gráficos:	Correctos
Sonido:	Bien
Adicción:	A tope
Disponible:	P.C., Amiga

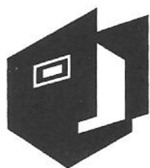
EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®



dossier

DISEÑO DE JUEGOS





Diseño de juegos: La válvula de escape a tus instintos creativos

Desde la aparición del "fenómeno-Trivial", los escaparates de librerías y jugueterías se han llenado de juegos de exóticas formas y temática. Parece que diseñar un juego puede ser, además de una válvula de escape a la creatividad, un buen negocio. Pero desengañémonos, ni con esto se ha descubierto la piedra filosofal (son muy pocos los que viven de sus retoños publicados), ni este tipo de juegos de sociedad acabaría de satisfacer nuestro espíritu creativo. A pesar de todo, en nuestro sector podemos constatar con ilusión el buen trabajo que se está realizando con juegos de rol nacionales como Aquelarre o Mutantes en la Sombra. Esto, sin duda, debería dar confianza.

por Eduard García

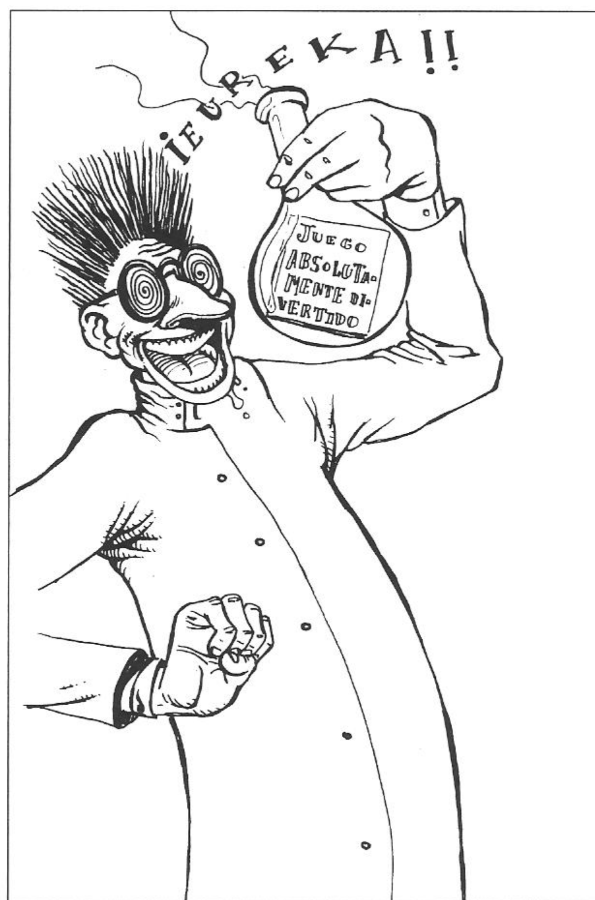
Sea en el éxtasis de un momento crucial de juego (lo que acentúa el drama) o en la serena reflexión, previa o posterior a la partida, todo jugador ha llegado a la conclusión de que "esa" regla debía ser modificada. La adecuación de las reglas de un juego a las necesidades de los jugadores, sea para completar aspectos no tratados o para adaptarlas a nuestro gusto (es decir, lo que nuestro imparable ego suele llamar "mejorarlas") es un hecho inevitable si se juega con asiduidad, partiendo de la base de que los jugadores son un grupo de tipos con imaginación y con ganas de disfrutar cada vez más jugando. Y muchas veces la suma de parches y remiendos pueden hacer que, al final, el parecido con el original sea bastante remoto. Me gustaría ver, por ejemplo, las distintas versiones del *D&D* que por toda la península jugaban en el 88 los grupúsculos de "inasequibles al desaliento", facción "tranqui-que-el-Expert-sale-mañana", tras tres años deseando sobrepasar el maldito tercer nivel. Seguro que harían morderse las uñas (o relamerse, vete a saber) al señor Gygax.

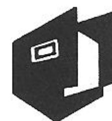
Pero aunque todos habremos hecho nuestros pinitos como "diseñador parcial", la verdad es que pocos de nosotros (incluyo lectores y colaboradores) hemos tenido suficiente (al gusto, rellénese por: tiempo, agallas, dinero, ideas, equipo, etc) para crear nuestro propio juego. Y la lástima es que, por el contrario, seguro que a muchos en algún momento se nos ha ocurrido la idea.

Es por esta razón que nos planteamos este dossier. En él queríamos dar tribuna a gente que sí se ha lanzado en alguna ocasión a la aventura de desarrollar un juego. Y queríamos que fuera gente próxima a nosotros, ya que, parafraseando al amigo J&F de *Ludotecnia*, ya ha quedado bastante claro que no hace falta llamarse Smith para hacer un buen juego, sea de rol o de tablero. Con el tiempo también nos pareció oportuno contar con una "autoridad" internacionalmente reconocida. Y como guinda de un dossier sobre el diseño de juegos ¿qué mejor que un juego original?

Hasta el momento, en las páginas de LIDER os habíamos ofrecido dos juegos: *Mini-Car Wars*, de Steve Jackson (LID 20) y *Touchdown!*, de Xavi Salvador (LID 25). Ambos eran juegos de tablero, por lo que llegaba la hora de presentar un juego de rol. Que el encargo le llegara a Ricard no era de extrañar, pues todos sabéis que en su currículum figura ser autor de *Aquelarre*, el primer juego de rol publicado y distribuido (de forma seria, que no se me enfade nadie) en el territorio español.

Y antes de la despedida, un ruego: ¡¡Animo!! Si te decides a dar cuerpo a tu imaginación, siempre habrá quien quiera escucharte. Nosotros, por ejemplo. ●





Publicar un juego de rol (y volverse majara durante el proceso)

Muchos DJs tienen por costumbre crear sus propias aventuras. Algunos, incluso prefieren inventarse regiones enteras donde situan sus campañas. Esto significa que pueden asumir el reto de crear una ambientación, lo que constituye un porcentaje nada despreciable a la hora de diseñar un juego de rol. ¿Qué más hace falta para tener el juego completo? Te dejamos en manos de quien todavía tiene fresca en mente su propia experiencia.

por Ricard Ibáñez

El Proyecto

¿Esto? Es el Sortilegio del Bosque de las Brumas, Ricard. Está ambientado en la Francia de la Guerra de los Cien años, pero aparecen en el cómic elementos y criaturas mágicas. ¿A qué viene tanto interés, Ricard? ¿Quieres aplicarlo a alguno de tus jueguecitos? Soldado Vázquez (alias el Gallego). Cuartel del Regimiento Saboya, Leganés, 1984.

Es posible, estimado lector, que tú seas uno de esos que guardan en el penúltimo cajón de su escritorio unos cuantos folios, emborronados en un par de noches febriles, cuando la moral y la inspiración están en alza. En esos folios se encuentra trazado el esquema, a grandes rasgos, de lo que tiene que ser el juego de rol más genial de todos los tiempos, mucho mejor que el *Tontons and Tragons*, el *Fumblequest* o el *Aquelearreo* juntos.

Me temo que es mi deber informarte que perteneces a una enorme minoría, ya que como tú son legión los jugadores/as (no seamos machistas, por favor) de rol que tienen *in mente* diseñado su juego perfecto. Este artículo quizá cambie tu vida, o quizá sólo te haga perder el tiempo, pero vamos a narrarte paso a paso el arduo camino que debe afrontar un diseñador novel para convertir su proyecto en realidad.

El Desarrollo

¿Enseñar Historia jugando a rol? Ricard, ¿qué has fumado? Alex Bas, Grup Torxa (Centro cultural), 1986.

Todo juego consta de dos puntos básicos: el Sistema de reglas que emplea y el Ambiente en el que se desarrolla. En algunos casos el juego se compone casi exclusivamente de reglas, como en el caso de los sistemas multijuego *GURPS* o *Mega*; en otros casos, por el contrario, el Sistema es casi inexistente, primando el Ambiente sobre una reglamentación excesivamente simple. Tal es el caso de *Malefices* o *Principe Valiente*.

Aunque la mayor parte de los juegos buscan un cierto equilibrio entre los dos, el predominio de uno u otro provocará en nuestro juego una filosofía lúdica determinada:

Al diseñar el Sistema del juego hay que tener presente si se desea una *Simulación* de la realidad, o bien una *Recreación* de la misma. Un ejemplo del primer caso sería hacer reglas sobre la incidencia de los factores climáticos en un combate (malus al movimiento debido al barro, grado de desviación de las flechas según la velocidad y dirección del viento, malus a la Percepción por la lluvia que cae sobre el rostro, etc). Un ejemplo del segundo caso, por ejemplo, sería aplicar simplemente un factor de dificultad (pongamos de -25%) a todas las acciones físicas en una situación climática adversa. En el primer caso se obtiene mayor realismo, es cierto, pero a costa de una mayor complejidad de las reglas y el consiguiente enlentecimiento del juego. En el segundo caso hay un menor grado de realismo, pero a cambio se gana una mayor agilidad en la acción.

Por otra parte, el volumen de la reglamentación incide directamente en el papel y el poder que tendrá el Arbitro de nuestro juego. A menor reglamentación mayor será la cantidad de situaciones que tendrá que resolver sirviéndose de su buen o mal criterio, para alegría o desesperación de los jugadores, que pueden tender a rebatir las decisiones que sean perjudiciales para ellos. En el caso de un extenso conjunto de reglas precisas, por el contrario, no hay discusión posible, especialmente si las tiradas se hacen a la vista de todos. (*Nota del colectivo de másters:* De todos modos el jugador bullas siempre será jugador bullas y en lugar de discutir la decisión pasará a discutir la aplicación correcta de la regla. Algunos tipos merecerían estar en el fondo del Llobregat con un par de zapatos de cemento).

La Ambientación, el marco en el cual se mueven los Personajes, puede ser Imaginaria o Real. Como sus preclaras mentes ya habrán entendido, un mundo de Fantasía Heroica entra dentro del primer apartado, mientras que un ambiente histórico o contemporaneo entra dentro del segundo. De todos modos, en esta cuestión tampoco hay blancos y negros, sino matices de gris. La Fantasía se nutre de la realidad, pues no podemos imaginar nada que no sepamos de antemano. Un mundo imaginario no es más que un conjunto de realidades deformadas, y nuestro recién creado universo ganará mucho si nos ceñimos a esta norma. Por el contrario, un mundo absolutamente realista, basado en los libros de texto o en las novelas sería absolutamente injugable, ya que los jugadores solamente tendrían que consultar los libros de referencia para saber qué iba a suceder. Como siempre, la solución se encuentra en el punto medio: una mezcla de elementos imaginados y realistas, ya sean en un universo de fantasía o en un mundo pseudo histórico, más un "pudo ser" que no un "fue".

Las Pruebas

¿Te has fijado que según tu última modificación al sistema de combate mi guerrero vascón tiene una posibilidad entre tres de partir por la mitad a un caballo cada vez que usa su Hacha? Jordi Cabau, Club Auryn, 1989.

Una vez diseñado (más o menos a grandes rasgos) tu flamante juego, ha llegado el momento de que lo dejes caer en las garras de esa pandilla de bestiales patanes que atienden al nombre de Playtesters, Probadores de juego, Controladores y otros motes más malsonantes. Ellos se encargarán de descuartizar al pobrecito, exhibiendo sin piedad sus grietas y sus fallos más recónditos. Si tu juego consigue salir más o menos intacto de esa prueba, realmente será un gran juego. Lo más probable, sin

embargo, es que tengas que parchearlo sobre la marcha, y que finalmente muy pocas de tus ideas originales no sean modificadas. En este punto, hay una ley de oro: cuanto más innovador sea un sistema de juego, más fallos y puntos oscuros puede tener. Por el contrario, cuanto más convencional sea, más airoso saldrá de las pruebas a las que se le someta.

A la hora de reunir el equipo de Playtesting, es fácil caer en la tentación de llamar a los amigos de toda la vida, con la esperanza de que serán amables en sus críticas. Aunque en un primer momento obrar así es recomendable, a la larga tendremos que recurrir a otros.

Los amigos son útiles para probar el sistema en bruto: la creación de Pjs, o el sistema de combate, por ejemplo. Por lógica, ellos tendrán más paciencia que un desconocido a la hora de crear mil y un personajes, o aguantarán horas enteras pegando bofetadas con sus Pjs, para que el señorito vaya viendo los fallos del sistema de combate. Sin embargo, una vez probadas las diferentes partes del juego por separado, es necesario hacer aventuras tanto a jugadores consagrados (una vez más, nuestro grupo de sufridos amiguetes) como a jugadores noveles, e incluso con jugadores experimentados con los que no hayas jugado nunca (¿Que de dónde los sacamos? Mira chico, hay un montón en cualquier Jornada de Juegos de tu localidad a la que te presentes).

La consagración definitiva de un juego de rol consiste en dárselo a otro Dj, el cual *no haya jugado a ese juego* para que lo arbitre. Así, a pelo. Si realmente tu juego logra salir a flote, será realmente un gran juego, digno de ser publicado.

La Redacción

¿Qué quieres decir con esto de que no sabes explicar qué es un juego de rol? Francesc Matas, Joc Internacional, 1990.

Una vez probado y analizado mil veces nuestro juego, es posible que descubramos con horror que está formado por algo así como unos cinco kilos de notas, apuntes, apéndices y tablas diversas, en el cual nosotros, como autores del caótico meollo, nos desenvolvemos perfectamente, pero ante el que cualquier otro zozobraría irremediablemente. Para convertir el juego en "jugable" para los profanos, tenemos que redactarlo antes. Esto no es tan fácil como parece, ya que es más sencillo hacer jugar a rol que explicar qué es un juego de rol. Es importante hacer una ordenación de las reglas clara y coherente, a ser posible que se lea con facilidad. Un buen truco para esto es dar por supuesto que nuestro lector no sabe absolutamente nada sobre el tema, ante lo cual hay que explicarlo todo, incluso el número de caras de 1D6 y lo que es una tirada de porcentaje. No tengas miedo de explicar lo evidente: el lector experimentado siempre puede saltarse el párrafo que no le interese.



A la hora de ordenar los capítulos del manual del juego tenemos que decidirnos entre dos métodos: ¿Haremos una redacción coherente (Creación de Pjs, Sistema de Juego, Reglas de Combate, Bestiario y/o Magia) o explicaremos de entrada un poquito el mundo, daremos cuatro reglas, haremos con ellas una aventurita corta de introducción en la cual se explicarán los puntos básicos del juego, y luego, más tranquis, empezaremos a explicar cómo se crea el Pj? El primer sistema es recomendable para juegos sencillos, mientras que el segundo es interesante ante sistemas de juego más detallados, realistas y voluminosos, ya que así se capta el interés del lector, que en otro caso correría el serio peligro de aburrirse antes de empezar a jugar de verdad.

La Edición

¿Así que esos asteriscos en el capítulo de Magia eran importantes? Últimas palabras de un maquetador anónimo de Libertype.

Confeccionado ya el manuscrito de nuestro juego, lo normal es que nos planteemos editarlo, para que así pueda ser disfrutado por el mayor número posible de jugadores de rol, y nosotros, como autores, consigamos fama y fortuna (así como algo de dinerillo). Se nos plantea así una nueva disyuntiva: ¿autoedición o editor?

Evidentemente, nada nos impide liarnos a hacer unas cuantas docenitas de fotocopias del juego en plan cutre, pero sería una lástima, ya que actualmente la autoedición a nivel profesional es bastante más fácil de hacer que hace unos años. Solamente se necesita tener un PC en casa con un buen procesador de texto (Word Perfect o Word Star son los mejores) y un buen programa de maquetación. En cualquier imprenta nos pasarán nuestro diskette por impresora láser, nos harán los fotolitos y nos imprimirán los ejemplares que queramos, siem-



pre que los paguemos, claro... Y es que los problemas de la autoedición son tres:

·El desembolso inicial. Pagar como mínimo la impresión, suponiendo que tengamos un amiguete manitas que nos haya hecho las ilustraciones por el morro.

Almacenar los ejemplares. Con las imprentas pasa lo mismo que con las rebajas: a mayor número de ejemplares menor es el precio de coste individual. Así pues, si esperas recuperar parte de lo invertido (que no ganar un dinerillo) necesitarás vender cada ejemplar a un poco más de lo que te cuesta, y que el valor total sea asequible a los bolsillos de los posibles compradores. Eso significa que tendrás que hacer una tirada mínima de 500 a 1000 ejemplares, los cuales tendrás que guardar en alguna parte... (Gary Gigax los almacenaba en la cocina, pero las cocinas de Wisconsin no son las de aquí).

La distribución. OK, tienes los ejemplares en tu casa, en tu club o en donde sea... ¿Y ahora qué? Puedes intentar colocarlos en las tiendas especializadas de tu ciudad, ya sea en depósito (tú dejas los ejemplares sin cobrar nada y el comerciante te paga los que vaya vendiendo) o en compra (el comerciante te paga los que se queda y te olvidas del problema). Hay que tener en cuenta que el comerciante subirá el precio del ejemplar entre un 40% y un 50%, lo cual será su comisión de venta.

También puedes dirigirte a una distribuidora profesional, la cual se encargará de difundir tu juego a nivel nacional. Sin embargo, lo normal es que dichas distribuidoras exijan una tirada mínima de un millar o más de ejemplares. Las distribuidoras, por cierto, funcionan siempre a depósito. Su comisión de venta suele ser similar a las de las tiendas.

Si no quieres tantos quebraderos de cabeza, siempre puedes optar por buscar a un editor que publique tu juego. Para ello lo mejor es que envíes una copia del mismo o (si no te fías) como mínimo un folio con el proyecto o esquema del mismo. En caso de que el editor se muestre interesado sí que tendrás que pasarle un ejemplar, tras lo cual deberéis llegar a un acuerdo sobre el tipo de contrato que vais a realizar. Hay tres tipos básicos de acuerdo:

La venta del juego a cambio de una cantidad determinada, en la cual el autor pierde todos los derechos sobre su obra una vez ha cobrado

Formación de una sociedad entre el editor y el autor, en la cual se puede ir a medias con los gastos o no, y el autor suele llevarse un porcentaje de los beneficios netos.

Venta del juego al editor a cambio del pago de unos royalties en concepto de derechos de autor, los cuales se traducen igualmente en un porcentaje de los beneficios o (más raro) de las ventas efectuadas.

La Realidad

¿Quieres hacer el favor de despegarte del ordenador y meterte en la cama?

Beatriz Galante, mi sufrida esposa. 1992

Si consigues llegar a este punto te encontrarás con que esto no es el final, sino el principio, ya que ahora deberás publicar más extensiones, ayudas al juego, aventuras, someterte a entrevistas, publicar artículos en revistas especializadas, dar conferencias, etc, etc, etc... La fama y la fortuna te sonreirán, y tarde o temprano algún chaval quinceañero te preguntará cómo hacer para publicar el juego de rol más genial de todos los tiempos, mucho mejor que el *Tontons and Tragons*, el *Fumblequest* o el *Aquelearreo* juntos. ●

Juegos de rol "de aquí"

Juegos de Club.- Desde siempre, muchos clubs han tendido a desarrollar su propio juego. Entre estos, algunos fueron en el momento de su creación fotocopiados y distribuidos entre conocidos o por correo. Sin querer ni mucho menos despreciar a los no citados (entre los cuales habrán muchos que ni conoceremos), destacar *Mundo fantástico* (Club Maquetismo y Simulación, 1985; ambientación "dungeon") por decano, *Star System* y *Private* (Paco Pepe Campos, Club Warmice, 1989 y 1990; rol en el mundo del show-bussines y aventuras sexuales) por lo novedoso y divertido de las temáticas tratadas, *S.A.M* (Club M&S, 1990; *Sistema Ambivalente Multitemporal*), por ser el primer intento local de sistema multiuniverso, y *Fokker* (Club Almogàvers, 1990; caballeros-héroes del aire en la Gran Guerra) por su sistema de juego, mezcla de rol y wargame.

Primeros intentos de edición.- Con mucha más ilusión que medios, algunos aficionados intentaron comercializar sus propios juegos, aunque por limitada edición y su escasa accesibilidad a las redes de distribución llegaron a muy pocos aficionados.

Entre estos encontramos:

Edad Heróica.- Eduardo López, 1989; juego medieval-dungeoniano; distribuido por una empresa importadora del sector ya desaparecida, Juegos de Mesa y Figuras (hoy Alfil).

Juego de Mundo.- "Leto" Silva, 1990; sistema genérico, más bien un ensayo teórico sobre cómo crear tu propio mundo de juego; Autoeditado.

Ediciones "profesionales".- En 1990, la publicación de *Aquelarre* marca el inicio de una nueva etapa en la producción de juegos de rol en el país. Diversos editores apuestan por juegos de producción nacional, poniéndolos a la altura (al menos en edición y distribución) de sus competidores importados o traducidos. ¡Esperemos que la avalancha no se detenga!

Aquelarre.- Ricard Ibáñez, 1990; juego demoníaco medieval, ambientado en los reinos peninsulares; Joc Internacional (San Hipòlit 20, 08030 Barcelona).

Mutantes en la Sombra.- J&F Garzón e Igor Arriola, 1991; mutantes de hoy en día, perseguidos por perversos servicios secretos; Ludotecnia C.B. (Hurtado de Aménzaga 10, 48008 Bilbao).

Fuerza Delta.- Svengali Fantasy Games, 1991; ciencia ficción en un futuro no demasiado lejano, 2081; Miraguano Ediciones (Hermosilla 104, 28009 Madrid).

Oráculo.- Joaquim Micó, 1992; aventuras en la Grecia mitológica en búsqueda de tu destino; Joc Internacional (San Hipòlit 20, 08030 Barcelona).

Analaya.- 1993 (?), fantasía onírica; publicado por Grupo Editorial Larshiot (Apdo. 5161, 50014 Zaragoza).

FarWest.- 1993 (?), aventuras en el oeste americano; M+D Editores (Plaza de las Cortes 4, 28014 Madrid).

Greg Stafford

Entrevista con el padre de Glorantha

En esto, como en todo, cada uno tiene sus preferencias. Pero uno de los aspectos (no muchos) que tenemos en común los miembros de esta redacción es nuestra debilidad por los juegos de Chaosium (Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer, Pendragón). Así pues, cuando nos planteamos un dossier sobre el diseño de juegos rápidamente pensamos que Greg Stafford, gerente y diseñador de la firma californiana, era una referencia obligada. Su rápida y atenta respuesta nos confirmó su calidad como persona además de la consabida como diseñador. Visto lo accesible del personaje, os prometemos abusar de él más extensamente en un futuro. Valga por ahora esta flash-entrevista vía fax.

por Eduard García

LIDER.- *¿Cuándo arranca su afición? ¿Qué juego, o tipo de juegos, han hecho de Vd. un apasionado por el hobby?*

Greg Stafford.- Desde mi primera partida a un juego de tablero (un wargame) en 1962, quedé convencido de lo que se puede llegar a disfrutar con un buen juego. Realmente fue *White Bear and Red Moon*, el primer juego de tablero que desarrollé, el que me convirtió en adicto. Con él sentí el potencial que puede ser plasmado en un juego. Pero fue con *RuneQuest* donde vi por primera vez que ese potencial estaba realmente dirigido por nosotros.

L.- *¿Dispone todavía de tiempo para jugar?*

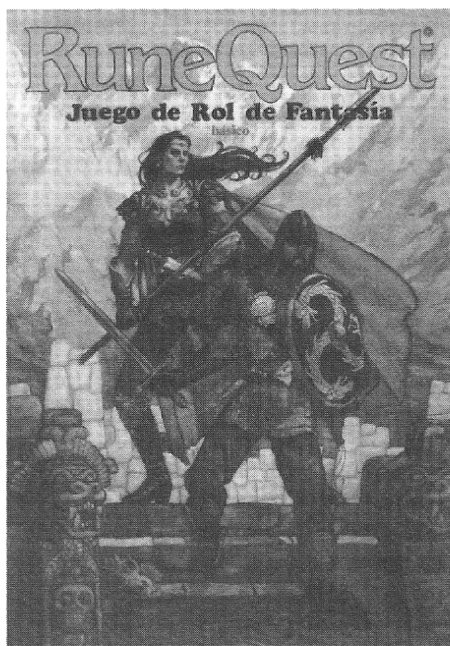
GS.- Intento reservar siempre espacio en mi agenda para poder jugar una vez por semana.

L.- *¿Cuál es el favorito entre sus propios juegos? ¿Por qué?*

GS.- *Pendragón* es todavía mi juego favorito. Porque es familiar y sencillo de jugar, y porque siempre me he sentido atraído por las historias y tópicos de la caballería.

L.- *¿Fue RuneQuest su primer juego publicado?*

GS.- No. Mis primeros juegos fueron de tablero, en concreto el antes mencionado *White Bear and Red Moon* (ahora *Dragon Pass, Elric* y *Nomad Gods*). Eso en cuanto a juegos publicados, ya que evidentemente pasé parte de mi juventud desarrollando juegos que intentaban mejorar los grandes clásicos de *Avallon Hill* a los que jugaba, que en aquella época eran los únicos disponibles.



L.- *Cuando está leyendo un libro de reglas ¿es capaz de "desconectar" o su subconsciente siempre está buscando cómo mejorarlas?*

GS.- Me resulta totalmente imposible permanecer objetivo ante un juego cuando lo leo o lo juego. Siempre le estoy dando vueltas a las reglas en mi cabeza, intentando mejorarlas.

L.- *¿Qué es lo que cree que siempre debe tener en mente un diseñador de juegos? ¿Qué le recomendaría, como diseñador veterano, a un joven que esté pensando en desarrollar su primer juego?*

GS.- Un diseñador siempre deberá tener en mente sus principales objetivos. Debe tener claro cuál es la razón que quiere que motive a la gente a jugar su juego, y debe plantearse constantemente si cada regla o información de background ayudarán a promover este objetivo.

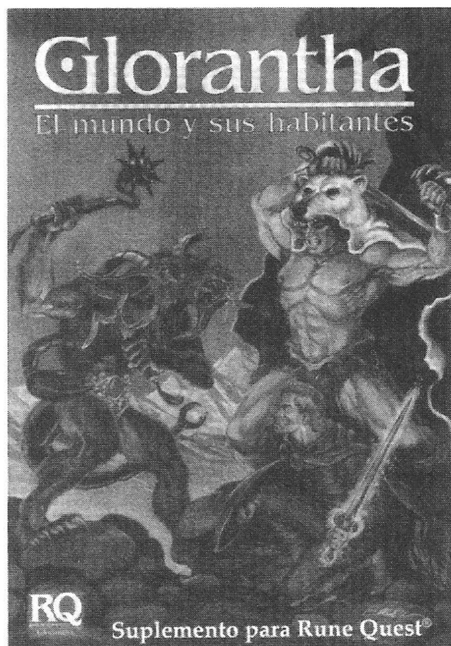
L.- *En Príncipe Valiente, Vd introduce un sistema simple y sin tiradas de dado. ¿Cree que el mejor sistema de juego está todavía por descubrir?*

GS.- Sí, pienso que todavía quedan mecanismos de juego por descubrir ... ¡de hecho os voy a ofrecer varios en mi nuevo juego! Ahora bien, yo no creo que pueda hablarse de "el mejor" sistema de juego. Cada sistema es válido si cumple con lo que se quiere de él. No puedes esperar que un coche de carreras haga el trabajo de un camión pesado, como no puedes esperar que un sistema ágil y divertido como el de *Príncipe Valiente* sirva para según que situaciones de, por ejemplo, *La Llamada de Cthulhu* o *Pendragón*.

L.- *¿Cuándo decidió que diseñar juegos podría ser una salida profesional?*

GS.- Al principio consideraba a *Chaosium* un proyecto interesante, pero al que sólo dedicaba parte de mi tiempo. Tras el primer par de juegos, empecé a dedicarle toda mi atención. Eso debió ser por el año 1978.

L.- *¿Cuánta gente integra Chaosium hoy en día, y cuántos de ellos se dedican propiamente al diseño de juegos?*



GS.- Actualmente en *Chaosium* hay siete empleados que trabajan la jornada completa: yo me dedico mitad a tareas creativas, mitad administrativas, dos personas se dedican a temas administrativos y cuatro están en el departamento de producción, lo que implica que dedican aproximadamente 3/4 partes de su trabajo a labores propias de producción y 1/4 a temas de diseño. Se podría decir que tenemos el equivalente a una persona y media en diseño, dos personas y media en administración y tres en producción.

L.- *Describa, por favor, la sucesión de etapas que implica la creación de un juego, desde la idea original al producto en caja.*

GS.- En palabras sencillas: tener la idea, comentar la idea, primer redactado del borrador de reglas, prueba, comentario, desarrollo, segundo borrador, prueba, comentario, desarrollo, etc., borrador definitivo, sesiones de prueba más duras, se escribe la versión revisada, se somete al departamento de producción, se edita, se comenta, se reescribe, se revisa, se ultiman detalles de edición (tipos de letra, etc), se corrige, se remata, se lleva a la imprenta, se examinan las pruebas de impresión y se da el OK definitivo.

L.- *El suyo es un trabajo en el que no siempre todo tendrá un final feliz. Háblenos de algunos proyectos inacabados que han quedado en la vía muerta.*

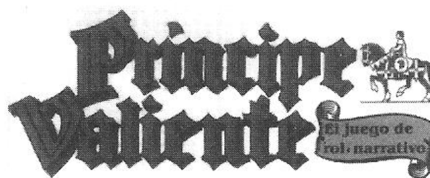
GS.- Nunca llegamos a lanzar al mercado los suplementos de *RuneQuest* sobre la Grecia Micénica y sobre los Celtas; se creyó que no tendrían salida, económicamente hablando. Los suplementos dedicados a los Aztecas y a las Islas del Pacífico tan siquiera se acabaron de redactar.

L.- *Adelántenos algunos proyectos actualmente en desarrollo.*

GS.- Personalmente, estoy trabajando en un nuevo juego de rol en Glorantha. En breve saldrá publicado un juego de cartas llamado *Credo*, que trata de los primeros tiempos del cristianismo. También estamos produciendo más material para *Pendragón* y *La Llamada de Cthulhu*. Por último, estamos acabando *Elric, the RPG*, un nuevo juego destinado a sustituir a *Stormbringer*.

L.- *Hablando del tema, ¿porqué sustituir un juego del que tan recientemente (1990) se había lanzado una nueva y remodelada edición?*

SJ.- Estábamos bastante incómodos con la calidad de *Stormbringer*. Su redacción era bastante pobre y tenía frecuentes referencias a otro juego (*RuneQuest*). (Nota de Redacción: esto es cierto, sobre todo en los primeros suplementos; el equipo traductor del juego se esforzó en pulir lo primero y eliminar lo segundo, por lo que confiamos en que haya pasado desapercibido para los jugadores de la versión en castellano). Pensamos que una nueva edición puede revitalizar el juego y hacer más fácil para nuestros colaboradores la elaboración de aventuras.







DISEÑADO POR **Greg Stafford**
CON **William Dunn** Y **Lynn Willis**
ILUSTRADO POR **Hal Foster**







L.- *¿Y qué pasa con Hawkmoon? ¿Ha quedado definitivamente descatalogado?*

GS.- Como juego actualmente está descatalogado. Reaparecerá como suplemento del nuevo juego *Elric, the RPG*.

L.- *ElfQuest es probablemente el juego de Chaosium menos conocido en España. Háblenos un poco de él.*

GS.- *ElfQuest* es otro juego juego de rol básico. Alguien que empiece con él, sabrá como jugar sin problemas a *La Llamada de Cthulhu*, *Stormbringer* o *RuneQuest*. Se ambienta en la serie de novelas gráficas del mismo nombre.

L.- *Parece que ahora tienen bastante aceptación entre la afición los juegos ambientados en un futuro próximo ¿Se plantea Chaosium diseñar un juego de Ciencia Ficción?*

GS.- *Chaosium* ha publicado ya dos juegos de ciencia ficción futurista. Hace años publicamos *Futureworld* como parte de nuestro libro *Worlds of Wonder*, y también *Ringworld*, basado en las novelas de Larry Niven. Ambos están actualmente descatalogados y debo reconocer que no se vendieron demasiado.

Greg Stafford

Cómo convertirse en un diseñador de juegos de guerra

Hasta aquí hemos hablado del juego de rol, pero ¿esos mismos consejos son aplicables al diseño de un wargame? Para hablaros de las particularidades que entraña crear un juego de guerra, hemos acudido a un colaborador que ya decidió lanzarse a esta aventura; hoy en día, quien dispone de uno de los ejemplares de sus pocos wargames que se pusieron en circulación, puede considerarse propietario de una pieza de coleccionista.

por Juan Francisco Navarro

Sin duda el sueño de un buen número de jugadores de wargame es crear su propio juego ¿Quién no lo ha pensado alguna vez? La visión de un juego que no alcanzaba a tratar con esa precisión que nosotros buscábamos uno de nuestros temas favoritos o el olvido de esa batalla, ese periodo tan interesante para nosotros y olvidado por los editores de juegos ha podido ser el detonante de ese deseo por crear.

Por desgracia en nuestro país no hemos tenido suerte en lo que al tema de diseño de wargame se refiere. La historia de las marcas como *NAC*, pionera en este campo, *TYR* y otros intentos de firmas casi desconocidas están plagadas de fracasos comerciales. Sin duda el momento de su aparición no era el adecuado. La producción comercial requiere de una base suficiente de mercado capaz de absorber el producto y en aquellos años, tal vez ahora también, no alcanzaba un nivel mínimo.

El panorama actual parece ofrecer alguna ligera mejoría. El lanzamiento de la versión castellana de varios wargames americanos de *GDW* ha permitido acercar a nuevos aficionados a juegos de relativa calidad. Por parte de *Joc Internacional* se anuncia el lanzamiento de dos títulos mayores dentro del campo de la estrategia y simulación : *Diplomacia* y *Civilización*. También la revista *ALEA* nos ofrece un wargame en encarte en cada uno de sus números, con el aliciente de tratarse de temas referidos a nuestra historia nacional y siempre con diseñadores propios.

Así pues, ¿ para quién podemos diseñar nosotros ?. No es preciso que nuestra meta sea la edición comercial de un juego, que ya hemos visto difícil. Una buena alternativa puede ser diseñar para nuestros amigos. A buen seguro que en tu club habrá un buen número de personas que estarán encantados con la posibilidad de practicar ese nuevo juego que les puedas proponer y que con ello te ayudarán a pulir y mejorar tu trabajo. Puede ser una buena idea comenzar por este camino tus trabajos como diseñador.

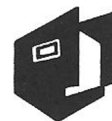
Y ya que hablamos de trabajo, debemos hacer especial énfasis en esta palabra. El diseño de un juego no es la redacción de una reglas y el dibujo de unas fichas y un plano. La parte más importante es aquella que no se aprecia de forma directa: la investigación. Para que un juego pueda alcanzar un mínimo de calidad requiere de un conocimiento preciso de la época histórica en la que se desarrollan los hechos que retrata. Toda ella debe ser estudiada y tenida en cuenta, si el juego así lo requiere. Los hechos históricos, la economía, la geografía, las técnicas de la época. Todo debe ser analizado y verse reflejado en nuestro diseño. Cuanto más seamos capaces de conocer de un determinado momento histórico, con más facilidad podremos crear un modelo que permita reproducir dicha situación.

Cuando pensemos en el tema para nuestro trabajo el primer condicionante para su elección será a buen seguro nuestro interés personal por algún episodio o época determinada. Junto a ello deberemos tener en cuenta la originalidad del tema. Nada nuevo podemos aportar con la enésima versión de la batalla de Waterloo o ese nuevo estudio de la guerra en el Frente Ruso. Es preciso buscar algo novedoso, ya por su tema o por su tratamiento.

Para nosotros lo más fácil sea posiblemente un tema de nuestra historia. La mayor facilidad para obtener fuentes precisas y suficientes, para conocer detalles concretos de la época e incluso para visitar los lugares en que pudieron ocurrir los hechos que pretendemos representar son puntos muy a favor de tal elección.

Dentro de estos temas más próximos los que parecen llamar más el interés para diseñadores y jugadores pueden ser la Guerra de la Independencia y la Guerra Civil. Las fuentes históricas y la documentación, especialmente en el último caso, son extensísimas y de relativamente fácil acceso. Por otra parte son temas apenas tratados en jue-





gos publicados hasta ahora, y que tan sólo han visto algun intento a través de las firmas editores españolas antes citadas. ¿Cuándo podremos ver un juego de calidad sobre nuestra Guerra Civil ? ¿ No tendría interés una serie de juegos sobre las principales batallas de la Guerra de la Independencia, tal vez con un sistema básico de juego común ? Sea esto el lanzamiento de un par de ideas que espero que puedan ser tomadas por alguien en el futuro.

Una vez escogido el tema y la escala desde la que nos aproximaremos al mismo debemos pensar en un sistema de reglas de juego. Es preciso ser cuidadoso. No es bueno caer en la pretensión de llenar de detalle y complejidad nuestra nueva obra. No hay que olvidar que nuestra intención es la de hacer un juego, y por tanto éste deberá poderse jugar. Seguramente vendrán a nuestra mente un buen número de títulos en los que tras un trabajo de diseño e investigación colosal no han podido ser disfrutados por nadie debido a la complejidad de sus reglas o a la dificultad de su puesta en práctica. Debemos optar por fórmulas de compromiso que permitan a nuestra obra ser una representación precisa de la realidad que simula sin que por ello deba perder su condición de juego.

Si observamos la producción de juegos de simulación en Estados Unidos en los últimos años veremos que también la moda tiene que ver con este campo. Hemos asistido a periodos en los que los diseños se dirigían a juegos de un tamaño monstruoso, con miles de fichas y tableros de varios metros cuadrados de superficie. Toda una serie de juegos de coleccionista que apenas han podido ser disfrutados por ningún aficionado. En otras ocasiones las modas vienen impuestas por el repentino interés general por un determinado periodo histórico. Incluso en los materiales y presentación podemos ver la marca de la moda, como en buen número de títulos recientes, en los que abundan de forma notable las cartas de juego como complemento y ayuda.

También la moda tiene mucho que ver con otro aspecto básico en la producción de un juego : los gráficos. De los primeros juegos con planos sosos y con símbolos básicos para representar los accidentes del terreno hemos pasado al panorama actual de diseño por medio de ordenadores.

Es preciso tener en cuenta que la primera impresión que los demás tendrán de nuestro juego será una impresión visual. Si la portada, el tablero o las fichas dan una imagen tosca o pobre será dificil que esta imagen negativa se pueda ver compensada incluso por una reglas e ideas de juego excelentes.

Cualquier esfuerzo que se haga para mejorar este punto será de indudable provecho.

Las técnicas actuales de diseño gráfico por medio de ordenadores pueden estar al alcance de casi cualquier diseñador, aun en sus formas más básicas. Los últimos productos de las actuales compañías punteras como *FGA* o *GDW* son un buen ejemplo de estas nuevas técnicas.

Es preciso tener en cuenta que el elemento gráfico también debe mantener un criterio de originalidad. Claro que nos preguntaremos cómo se puede ser original al dibujar un plano de un país o comarca. Por supuesto que todos los juegos de un mismo tema histórico se desarrollarán sobre un mismo terreno representado en un mapa, pero es preciso aportar una diferencia con respecto a otros títulos de semejante ambientación. Ya que hemos hecho antes mención a los juegos de *Fresno Games* (*FGA*) alabando su calidad gráfica, también comentaremos que se les acusa, posiblemente con buena parte de razón, de crear los planos de uno de sus juegos sobre la Guerra Civil americana por la copia de uno de los antiguos diseños de la desaparecida *SPI*. Lo mejor en todo caso es intentar aportar un estilo propio.

En este aspecto del diseño, como en casi todos, es preciso mantener clara la diferencia entre nuestro gusto personal y aquello que puediera ser de interés para el resto de los aficionados. No demos por supuesto que nuestras preferencias serán las de los demás. Como ejemplo de esto podemos fijarnos en *The Longest Day*, el juego de *Avalon Hill* sobre la campaña de Normandía. En él su diseñador consideró más oportuno presentar los diferentes tipos de unidades por medio de los símbolos utilizados por el ejército alemán durante la contienda, en lugar de los más conocidos símbolos estandar americanos. Acudió al argumento de que por ese medio se ofrecía una mejor representación de los diferentes tipos y características de las unidades militares, pero se olvidó de considerar la menor facilidad que a los practicantes de su juego daría el utilizar unos símbolos desconocidos. Un caso en el que al anteponer sus gustos personales el diseñador perjudica a su obra.

Bueno, pues nuestro juego parece que ya va cobrando forma. Ya hemos meditado sobre el tema a tratar y su enfoque adecuado. Hemos invertido buenas dosis de tiempo y esfuerzo en busca de información. Nuestro sistema de juego va tomando cuerpo y seguro que encontramos reglas claras, fáciles y que al mismo tiempo representan con precisión todas las características de los hechos que tratamos. Tan sólo nos separa de la obra maestra toda una serie de pequeños detalles que en muchos casos acaban siendo olvidados ante las premuras por ver concluida la obra.

Un punto que suele considerarse como marginal son los elementos de ayuda al jugador. Cuando abrimos un nuevo juego y vemos que contiene un buen número de hojas de ayuda con las principales tablas, generalmente bien diseñadas y agrupadas, seguro que nos causa una excelente impresión. Si las reglas están presentadas con claridad, bien provistas de ejemplos y con un buen número de gráficos que faciliten su comprensión nuestra opinión sobre el juego pasará ya casi a la admiración.

Desde luego que de nada servirá todo esto si tras nuestro asombro por la calidad de los componentes del juego nos encontramos con lo que por desgracia es el punto débil de un buen número de juegos. La fase más importante de todo el proceso de creación de un juego es su prueba, el play-testing para los anglófonos. Tan sólo con un buen número de sesiones de prueba podremos conocer los entresijos de nuestra obra. Allí aparecerán sus defectos, los huecos en las reglas que dan pie a situaciones lejanas a las que esperábamos que tuviesen lugar. Es preciso corregir todas estas lagunas y errores para continuar con más pruebas hasta que estemos convencidos de que nuestra obra ha alcanzado su punto final y puede ser presentada en sociedad.

Si, tal como creo que es el deseo de cualquier diseñador, queremos difundir nuestro juego, ha llegado el momento de la verdad. ¿ Cómo puede llevarse adelante la realización comercial de un juego de estrategia en España ? La verdad es que las posibilidades son por desgracia bastante escasas. Siempre que se disponga del capital adecuado no nos será difícil editar nuestra obra aun en una pequeña tirada de un millar de ejemplares, el mínimo práctico para afrontar un trabajo en cualquier imprenta. Pero con nuestra pila de nuevos juegos en el almacén deberemos enfrentarnos al problema de su comercialización. No tenemos más posibilidad que iniciar su distribución directa a través de los comercios especializados o dirigirnos a uno de los pocos distribuidores con implantación nacional para negociar la inclusión en su catálogo. Abandonaremos con ello el país de los juegos para entrar de lleno en el mucho más peligroso y violento mundo de los negocios.

De cualquier forma no hay que flaquear ante las dificultades que hemos ido viendo en los párrafos anteriores. Desde luego que con la edición de un juego nos enfrentamos a una tarea compleja, pero sus problemas serán compensados sin duda alguna por las satisfacciones que en ese trabajo iremos descubriendo poco a poco. Y aunque nuestros diseños queden para siempre en la carpeta, al menos podremos conocer mejor el proceso creativo de un juego y con ello comprender mejor y sacar mayor provecho de lo que en su origen nos llevó a entrar en todo este inmenso lío: nuestra afición por los juegos. ●

Mili KK, el juego de rol

*Y en este número tenemos un complemento de lujo para nuestro dossier. ¿Qué mejor que presentar un juego en un dossier sobre creación? Pues aquí está MILIKK, un juego de rol en clave de humor (me atrevería a calificarlo de «cachondo») sobre la vida cuartelera, nacido de la combinación entre **Ricard Ibáñez** y **Jordi Cabau** y que será la tabla de salvación para todos aquellos a los que no les dan la más mínima oportunidad de explicar sus batallitas.*

Introducción

MILIKK es un juego de rol. Por juego entendemos que se trata de una manera más o menos tonta de pasar una o varias tardes divertidas. Por rol entendemos que si no sabes lo que significa después de haberte leído esta revista mejor será que te dediques al parchís.

Encontrarás en el texto referencias a "Dados de 10 caras" (D10) o de "Cien caras" (D100). Pueden adquirirse en tiendas especializadas. Si no tienes ninguno a mano, puedes recurrir a una baraja de póker, a la cual le hayas sacado las figuras. Bien barajada, puedes ir sacando cartas de una en una. Te darán los valores que necesitas.

Mientras que otros juegos de rol tienen como marco de acción las estrellas, o mundos fantásticos donde se puede ser un Conan de espada y braguero, en *MILIKK* se es simplemente un chavalillo que tiene que buscarse la vida en la mili. No hay que salvar al mundo, ni conquistar imperios, ni atesorar riquezas, solamente evitar que el aparato militar pueda contigo, evitar que las putadas, las novatadas y los puros te destrocen el alma y te dejen quemado, hasta convertirte en un zombie sin cerebro y un perfecto soldado. Este es el juego de rol de los reclutas que piensan, que es lo mismo que decir de los malos soldados.

A diferencia de otros juegos, en *MILIKK* no se puede morir. Sencillamente, los autores opinamos que los accidentes (mortales o no) que se suceden año tras año en el servicio militar son algo demasiado triste (e innecesario) para hacer broma sobre ellos.

Este juego está dedicado a José Luis Núñez Pérez, que murió en Melilla tres días después de que su reemplazo se licenciara, mientras se encontraba bajo arresto.

Los Autores

Jordi Cabau Tafalla, soldado del Regimiento Mixto de Ingenieros nº 8 de la Comandancia General de Melilla, Batallón de Zapadores, Unidad de Destinos, Ejército del Norte de Africa (E.N.A.)

Ricard Ibáñez Ortí, soldado especialista en transmisiones y armas medias y pesadas del Regimiento de Infantería Motorizada Saboya 6, II Batallón, I Compañía, División Acorazada Brunete.



1. Creación de Personajes

El primer paso para jugar a rol es crear un personaje (Pj para los amiguetes) con el cual viviremos todas las putad... ¡aventuras! que para nosotros imagine y/o prepare nuestro insigne Arbitro o Director de Juego (D.J.).

Para crear Pjs de *MILIKK* deberemos, obviamente, rellenar la **Cartilla Militar** que encontrarás al final de estas páginas. En ella reseñaremos las características físicas y mentales que definen a nuestro Pj. Aunque eres muy libre de comprar un ejemplar de la revista cada vez que quieras hacer un Pj, los autores recomendamos (y autorizamos) que hagas fotocopias de dicha hoja.

En primer lugar colocaremos el nombre de nuestro soldado, es decir, el nombre de nuestro Pj: Pepito Pérez, Estanislao Fernández o F. F. Bahamonte. Lo que quieras.

En segundo lugar colocaremos nuestro propio nombre. Esto nos permitirá identi-

ficar nuestra Cartilla en caso de que se mezclara con otras. Parece una chorrada, pero haznos caso. Te ahorrarás problemas.

Seguidamente rellenaremos los **Datos Personales**: Fecha de nacimiento, Lugar de Nacimiento, Altura, Peso, Color de pelo y de ojos. Los dos primeros datos los rellenaremos a nuestro gusto, para el resto consultaremos las siguientes tablas:

Tabla de Altura

Lanzar 1D100 (Un dado de 100 caras):

01 a 10%:	1'50 m.
11 a 20%:	1'55 m.
21 a 30%:	1'60 m.
31 a 40%:	1'65 m.
41 a 50%:	1'70 m.
51 a 60%:	1'75 m.
61 a 70%:	1'80 m.
71 a 80%:	1'85 m.
81 a 90%:	1'90 m.
91 a 99:	1'95 m.
00%:	2'00 m.

Tabla de Peso

Se calculará sumando o restando 10 al margen de la altura, según la elección del jugador. Así un Pj de 1'70 puede pesar o 60 o 80 kg (70 +/- 10).

Tabla de Color de Pelo

Lanzar 1D100:

01	Albino
02 a 70	Negro
71 a 80	Castaño
81 a 95	Rubio
96 a 00	Pelirrojo

Tabla de Color de ojos

Lanzar 1D100:

01	De diferente color. Consultar dos veces la tabla.
02 a 70	Castaño
71 a 80	Negro
81 a 95	Azules
96 a 98	Verdes
99 a 00	Grises

El siguiente paso es calcular las **Características** del Pj: Ellas definen los rasgos generales del Pj. Cada una de ellas puede tener un valor del 1 a 5, siendo 1 lo mínimo y 5 el máximo humano (en circunstancias normales). Dichas características son cinco:

Músculo. Nos indica nuestra capacidad frente a los esfuerzos físicos y de coordinación muscular en general. Con 1, somos un desastre asmático y debilucho, que tiene problemas en subir un tramo de escaleras a pie. Con 5, somos una especie de primo cercano del Swarschegüer ese de las películas (sí, sí, el de Conan).

Intuición. Es nuestra capacidad de percepción de lo que nos rodea. En otras palabras, indica nuestros seis sentidos: Vista, oído, olfato, gusto, tacto, y sentido común (que es el menos común de los sentidos). Con un 1, somos unos miopes medio sor-



dos capaces de comentar que el Capitán es un hijoputa justo en la puerta del bar de oficiales. Con 5, se tiene un olfato especial para escaquearse de las movidas chungas que no veas.

Cerebro. Indica hasta que punto podemos usar la cabeza para otra cosa que no sea peinarnos o cascar nueces. Con 1 punto, a veces tenemos una idea semi inteligente. Con 5, podríamos emular a mister Sherlock Holmes si nos dejaran su pipa y el acento inglés.

Personalidad. Indica nuestro carácter y nuestra capacidad para imponer nuestra voluntad o evitar que nos la impongan. También indica nuestra capacidad para enrrollarnos como persianas Taiwandesas. En otras palabras, nuestros güevos.

Con un 1, somos un caraja que hace todo (o casi todo) lo que le mandan. Con un 5, somos capaces de enrrollarnos hasta con Cristo y la madre, y estamos acostumbrados a hacer lo que nos da la real gana.

Educación. Indica la cantidad (y calidad) de los estudios recibidos, así como la suma general de nuestros conocimientos intelectuales. Con un 1 sabemos leer y escribir... si nos dan tiempo. Con un 5, tenemos una carrera ya terminada, o casi.

A todos nos gustaría ser perfectos, pero no lo somos, ante lo cual no sería justo que nuestros Pjs tuvieran 5 en todas sus características. Para calcular cuántos puntos podemos gastar en ello lanzaremos 3D6+5 (3 dados de 6 caras, de los del parchís, sumando 5 a su resultado). Tendremos así una cantidad comprendida entre 8 y 23, la cual repartiremos entre las cinco características a nuestro gusto. El lector inteligente se dará cuenta de que es imposible ser perfecto en todo (¡¡¡Sic in transit gloriam!!!).

Una vez hecho esto calcularemos la **Moral** de nuestro Pj, para lo cual multiplicaremos por 10 nuestra Personalidad. A diferencia de otras características, la Moral varía a lo largo del juego: movidas chungas, arrestos, putadas varias nos hacen perder Moral. Un buen polvo, un buen rollo, o que te salga bien una buena jugada hacen subir Moral. Si llegamos a Moral -6... mal rollo. Nuestro Pj se queda quemao y pasa el resto de la Mili chungamente. Entonces habrá llegado el momento de hacerse otro. Por el contrario, cuanto más alta sea su moral más pelotas tendrá para hacer cosas. La moral aumenta con el Grado de la Mili. Consulta, en el capítulo 2, las tablas de ganancias y pérdidas de Moral.

El apartado de **Destino Militar** (Unidad, grado y supervivencia) debe ser rellenado conjuntamente con tu D.J. El te dirá en qué Unidad está destinado tu Pj.

Para calcular tu grado habrá que especificar el grado de la mili y el militar.

El grado de la mili hace referencia al tiempo que llevas en el cuartel, y como vas pillando la movida.

Recluta: Recién llegado al cuartel

Veterano: Ya con unos meses de mili, empieza a pillar de qué va la película.

Abuelo: Has cumplido la mitad de tu tiempo de mili.

Wisabuelo: Te faltan menos de dos meses de mili.

El grado militar hace referencia a la escala de mando a la que puede acceder la tropa de reemplazo (toma ya).

Un Abuelo será Cabo si saca una tirada de Moral.

Un Wisabuelo será Cabo 1º si ya era Cabo y si pasa una tirada por la mitad de su Moral.

El apartado Supervivencia lo dejaremos de momento en blanco. Volveremos a él en el apartado 2.

Habilidades

Si las características indicaban nuestra capacidad física y mental innata para realizar las cosas, las Habilidades indican nuestro conocimiento adquirido. En otras palabras, lo que hemos aprendido en esta puta vida.

Para ello tenemos tres tipos de Habilidades: Civiles (es decir, que hemos aprendido en el mundo normal); Militares (que hemos tenido que aprender en el cuartel); y de la Mili (que son las que hemos tenido que desarrollar para sobrevivir en el ejército). Estas habilidades están estructuradas en una serie de niveles: de A a E., siendo A el mínimo y E el máximo. Cuanto mayor sea el nivel, mayor será nuestra posibilidad de hacer las cosas correctamente en circunstancias normales.

Conseguir estas habilidades nos costará una serie de puntos, cuya cantidad exacta dependerá del valor de nuestras características: cada Habilidad está relacionada con una Característica, de manera que cuanto más baja sea dicha Característica, mayor será el precio que tendremos que pagar por conseguir nuestra Habilidad a nivel A.

Si la Característica es de 1/2 el nivel A costará 100 puntos.

Si la Característica es de 3 el nivel A costará 75 puntos.

Si la Característica es de 4 el nivel A costará 50 puntos.

Si la Característica es de 5 el nivel A costará 25 puntos.

Pasar de un nivel al siguiente cuesta asimismo 50 puntos.

Glosario

Abuelo: Soldado perteneciente al reemplazo que se licenciará después de que lo hagan los **bisagras** de su cuartel.

Ardor guerrero: Dícese, en Infantería de las movidas tipo Rambo o similar.

Asfixia: Desgaste psíquico y moral acumulado por un soldado de reemplazo. Suele ser mayor cuanto mayor es el tiempo que se lleva en el servicio militar, aunque se está más expuesto a la asfixia al principio del mismo.

Asfixiómetro: Mezcla de poster y calendario construido por el primer reemplazo a licenciarse en el que, cada noche después de **retreta**, se tachan los días que faltan para estar **lili** (algunos pueden ser verdaderas obras de arte).

Ayudantía: Oficina encargada de la distribución de los servicios a las compañías y a los oficiales y suboficiales del cuartel.

Barrigazos, dar: Practicar instrucción de combate.

Bicho: Otro nombre que reciben los **bultos.**

Bisagra: Soldado perteneciente al reemplazo que se licenciará primero en todo el Estado Español.

Blanca, la: Cartilla Militar. Llamada así por sus tapas de color blanco.

B.M.R.: Siglas que aparentemente significan **B**lindado **M**ilitar **R**ápido, pero que en realidad significan "**B**ehicúlo **M**edio **R**aro".

Bonito, de: Uno de los dos tipos de uniformes de que se hace entrega a un soldado. Este se utiliza para determinados desfiles, servicios y para salir de paseo.

Botiquín: Centro de asistencia sanitaria primaria del cuartel. Si se está demasiado grave o faltan medios se es enviado al Hospital Militar.

Bulto: Nombre dado por los **abuelos** a los soldados recién llegados al cuartel.

Los puntos iniciales de que disponemos para hacer un Pj y las Habilidades en que los podemos gastar dependen del grado de mili que le hayamos asignado anteriormente.

Un Peluso empieza con 150 puntos, y no puede adquirir Habilidades de la mili.

Un Veterano empieza con 300 puntos.

Un Abuelo empieza con 450 puntos.

Un Wisabuelo empieza con 600 puntos.

Consulta el apartado 2 para ver la lista de Habilidades y las Características con las que están relacionadas.

Ejemplo de Creación de Personaje

Vamos a crear a Alfonso Rodríguez, un chavalote que no ha podido librarse de la mili por ningún motivo.

Lanza los dados y consulta las tablas de datos personales:

1'60 de altura, 70 kg. de peso, pelo negro y ojos castaños.

Seguidamente lanza 3D6+5 para calcular sus características. Saca un 17 (12+5), que reparte del siguiente modo:

Músculo	3
Intuición	4
Cerebro	3
Personalidad	4
Educación	3

Seguidamente calcula su Moral, que es de 70% (Personalidad x 10 más 30 por ser Abuelo), y consulta con su D.J. en lo referente a su Destino. El D.J. ha previsto una aventura en el acuartelamiento militar de Rebollar de Abajo, con el Arma de Caballería. Asimismo le dice al jugador que se haga un Abuelo. El jugador lanza los dados para ver si es cabo, y saca un 34, con lo cual lo consigue (ya que es una cantidad menor que su Moral).

Al ser Abuelo tiene 450 puntos, que reparte en la compra de las Habilidades siguientes:

Civiles:

Chapuzas	(B)
Hablar guiri	(A)

Militares:

Mando	(A)
Instruir	(A)

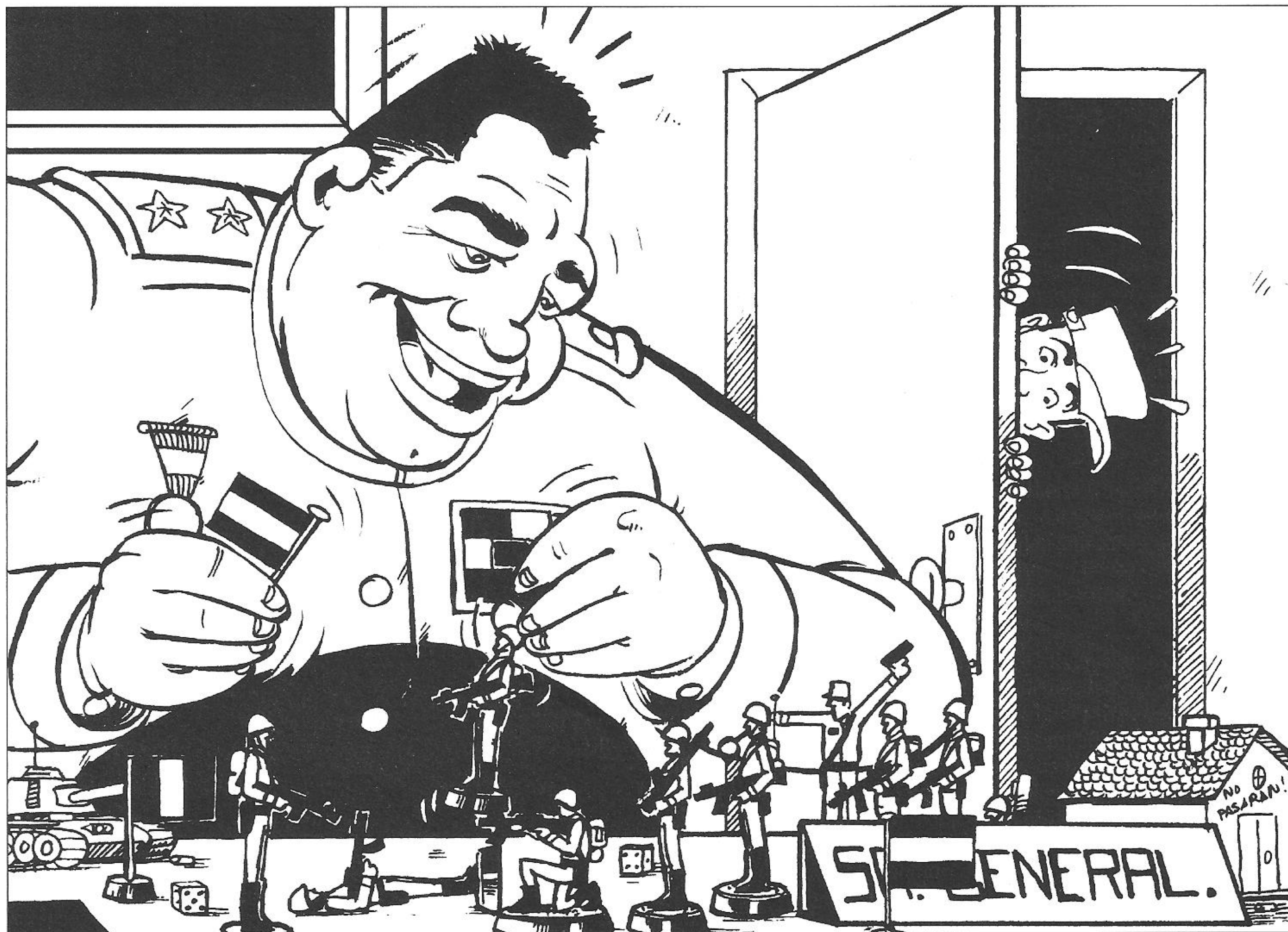
De la Mili:

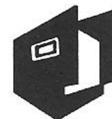
Detectar Mando	(B)
Morro	(A)
Escaqueo	(A)

El Cabo Alfonso Rodríguez, del arma de Caballería, destinado en el acuartelamiento militar de Rebollar de Abajo, ya está listo para jugar su primera partida de *MILIKK*.

2. El Sistema de Juego

Si en la primera parte te explicamos cómo crear un Pj para *MILIKK*, ahora te explicaremos cómo hacer que se desenvuelva en las partidas. Esto se realizará, principalmente, gracias al uso correcto de las diferentes **Habilidades**.





Habilidades Civiles

Algunas de las Habilidades Civiles que vienen a continuación tienen especializaciones de algún tipo. En el momento de la creación del personaje el jugador deberá decidir, de común acuerdo con el árbitro, que especialización elige para su personaje. Dichas Habilidades vienen indicadas con un asterisco (*) al lado de su nombre.

Artes Marciales (M) *
Esta Habilidad indica el dominio que tiene el personaje acerca de uno de los diversos tipos de lucha cuerpo a cuerpo que existen en la actualidad (judo, tae-kwondo, karate, etc...). A efectos de juego funciona igual que la Pelea con una sola diferencia: al utilizar dicha Habilidad, el luchador efectúa los movimientos, gritos, etcétera, que caracterizan al tipo de lucha que está realizando por lo que es probable que su oponente (de no dominar esta Habilidad) decida retirarse del combate para no salir mal parado. Para que esto suceda, y antes de que se inicie el combate, se deberán hacer una serie de movimientos y poses preparatorias al mismo para impresionar al contrario (tirada sobre esta Habilidad), en caso de Pifia o de que el oponente tenga un nivel en la Habilidad mayor, el truco generalmente dará unos resultados opuestos a los esperados.

Cantar (P)
Un alto porcentaje en esta Habilidad indicará que el personaje es capaz de cantar sin desafinar ni herir los oídos ajenos. Ello puede reportarle algunos beneficios: ser destinado al coro de la capilla o similares.

Conducir (I) *
Esta Habilidad indica la capacidad que tiene el personaje para conducir uno de los diversos tipos de vehículos que pueden hallarse fácilmente en la vida civil: motos, coches, furgonetas, camiones, etc...

Conocimientos Universitarios (E) *
Dependiendo de la edad del personaje al entrar en el Servicio Militar es probable que tenga muy avanzados (o finalizados) sus estudios universitarios, los cuales pueden serle tremendamente útiles en el Ejército, p. ej.: es evidente que un soldado con la carrera de Arquitectura terminada pintará más rectas las rayas del campo de fútbol del cuartel que uno que no tenga sus estudios.

Chapuzas (I)
Una buena destreza manual, combinada con unos conocimientos básicos de mecánica y algo (no mucho) de sentido común, nos permiten salir de apuros en algunas situaciones: desinflar las ruedas de un vehículo para pasar por debajo de un puente demasiado bajo, apedazar el *walkman* caído al suelo, etc... con un poco de tiempo y una navaja suiza se pueden arreglar muchas más cosas de lo que a simple vista pueda parecer.

Deportes (M) *
Conocer y practicar un deporte nunca está de más y siempre puede ser útil en un momento dado (un soldado que practique, por ejemplo, el salto de altura estará más capacitado que otro para subir de un salto a lo alto de una litera).

Formación Profesional (E) *
Al igual que la Habilidad de Conocimientos Universitarios ésta puede ser útil a un personaje para encontrar un buen destino en su unidad, por ejemplo: un soldado con conocimientos de Asesoría Fiscal estará más capacitado para trasladar unos pesados archivadores desde el almacén a la oficina de Pagaduría que otro soldado sin sus estudios.

Fotografía (E)
Pese a que está prohibido tomar fotografías dentro de las instalaciones militares a todo el mundo le gusta llevarse un recuerdo de la mili con el cual agobiar a familiares y amigos cuando se vuelve a casa. Dominando esta Habilidad a nivel B o superior se considera que el soldado tiene conocimientos profesionales sobre la materia.

Hablar Guiri (P)
El dominio de esta Habilidad permite hacerse entender por cualquier persona de otro país gracias a una mezcla de inglés, castellano, etc. fácilmente accesible a todos: "Hey tío ¿du yú espik íngli?".

Ligar (P)
Esta Habilidad sirve para relacionarse con personal femenino (con el fin último, en la mayoría de los casos, de realizar clases prácticas de ingeniería genética). Utilizar con éxito esta Habilidad cuando se está vestido de verde puede tener dificultades o facilidades suplementarias, dependiendo mucho del lugar de destino del soldado.

Cabo cuartel: Cabo o soldado responsable de la conservación y orden de la Compañía, así como de formar a los soldados para pasar lista, revista o comer.

Cala: Calabozo. Arresto consistente en permanecer encerrado en el mismo un determinado período de tiempo no inferior a una semana ni superior a 30 días.

Cantina: Bar de la Clase de Tropa, también llamado **Hogar del Soldado**. Suele tener una pequeña tienda en la que se encuentran artículos de primera necesidad sin tener que salir fuera del cuartel para comprarlos (maquinillas de afeitar, champú, sellos, papel de carta, etc...).

Caraja: Estado de no-alerta y no-enterarse-de-la-película que caracteriza a los **bultos**.

Ciento Nueve: Vehículo todo terreno marca Land Rover utilizado en el Ejército Español, consta reglamentariamente de diez plazas (dieciséis apurando el espacio).

Cir: Centro de Instrucción de Reclutas. Campamentos en los cuales los reclutas son preparados para el servicio militar y realizan la Jura de Bandera (pero no para lo que les espera en el cuartel).

Cocina: Servicio consistente en, desde antes de la **diana** hasta después de la hora de la cena de un día, estar a las órdenes del Jefe de Cocina limpiando, fregando, pelando, etc...

Coe: Perteneciente a las Compañías de Operaciones Especiales.

Cuartelero: Soldado encargado de la vigilancia diurna de la compañía, a las órdenes del **Cabo cuartel**.

Cumpleaños feliz: Agobio consistente en que un bisabuelo haga que un peluso o similar le cante la popular canción, normalmente a las 4 de la madrugada.

Chester: Otro nombre dado a la **chupita**.

Chopo: Fusil de Asalto CETME.

Chupita: Especie de chaquetilla que se lleva encima de la camisa, salvo en verano, que se suele llevar sólo la camisa con las mangas arremangadas.

Nadar (M)
Nadie nace enseñado a este respecto. El jugador decide a la hora de crear el personaje que tal dominio de esta Habilidad tiene su personaje. Cuanto mayor sea el porcentaje, mejor nadador será el personaje. Todo el mundo es capaz de mantenerse a flote braceando si el agua no está muy movida ni se lleva mucho peso encima, lo que hace que la gente que "no sabe nadar" se ahogue es el perder la cabeza.

Primeros Auxilios (C)
Si alguien resulta herido y se le realizan con éxito unos Primeros Auxilios se podrá: reanimar a un personaje inconsciente, detener hemorragias (con un torniquete si son importantes), inmovilizar con el material adecuado roturas y fracturas de miembros en espera del traslado del accidentado, limpiar heridas u órganos sensibles (ojos, etc...) de cuerpos extraños o sustancias corrosivas.

Habilidades Militares

Como su nombre indica, son las habilidades propias del ambiente militar. Aunque algunas de ellas pueden ser similares a las del entorno civil, no tienen nada que ver: cualquier ejército (y el de este país, más) es un mundo aparte.

Conducir Trasto (I)
Esta Habilidad permite operar y conducir cualquier tipo de vehículo o máquina militar que se halle en tierra y se pueda mover por sus propios medios, desde un simple Land Rover hasta un carro de combate, pasando por grúas, motos, excavadoras, cintas transportadoras, etc...

Conducir Trasto que Flota (C)
Esta Habilidad permite operar y conducir cualquier tipo de vehículo o máquina militar que flote y se pueda mover por sus propios medios, desde una lancha Zodiac hasta el "Príncipe de Asturias", pasando por vehículos anfibios, submarinos, torpederas, dragaminas, lanchas de desembarco, etc...

Conducir Trasto que Vuela (E)
Esta Habilidad permite operar y conducir cualquier tipo de vehículo o máquina militar que pueda volar por sus propios medios, desde un ultraligero a un F-14, pasando por todo tipo de helicópteros, aviones, etc...

Instruir (C)
Es la capacidad de un personaje de enseñar y dirigir a un grupo de soldados. Tanto sirve para realizar la instrucción en el patio de armas (es su capacidad para no liarse dando órdenes), como para enseñar sobre todo lo que sabe acerca de las Habilidades Militares a otros.

Mando (P)
Cuando se dan órdenes esta Habilidad indica la fuerza y seguridad con que se dan. El margen de acierto entre la tirada y la Habilidad es una penalización a restar a la Habilidad de Escaqueo del que intenta escaquearse, por contra el margen de error se convierte en una bonificación en el mismo caso. Esta Habilidad sólo puede utilizarse con personajes de grado inferior al del que la utiliza. Nota: en el Ejército la veteranía es un grado.

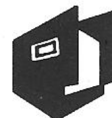
Manejo de Chopo (I)
Con el correcto uso de esta Habilidad el personaje puede manejar cualquier tipo de armamento militar de igual o inferior tamaño que un chopo, incluido éste: granadas de mano, algunas minas, pistolas, subfusiles, etc...

Manejo de Chopo Plus (C)
Con el correcto uso de esta Habilidad el personaje puede manejar cualquier tipo de armamento militar de superior tamaño que un chopo, sin límites: morteros, lanzacohetes, ametralladoras antiaéreas, misiles, baterías navales, cañones, obuses, etc...

Transmisiones (E)
Gracias a esta Habilidad el personaje conoce todo tipo de aparatos de comunicación a distancia, con o sin hilos, así como los códigos y sistemas utilizados en el Ejército.

Habilidades de la Mili

El manejo de estas Habilidades asegura la supervivencia dentro del entorno militar. La gran capacidad del soldado "nacional" en usarlas es lo que ha convertido a este país en la gran potencia militar que es



(impidiendo que se hicieran más tonterías de las necesarias).

Agobiar (P)
Esta Habilidad indica la capacidad de provocar verbalmente pérdida de Moral en otros personajes, gracias a comentarios realizados en los momentos de depresión de los mismos, del tipo de "yo de ti me pegaba un tiro", "jódete bulto", "búscate la vida", etc...

Aguante (M)
Es la capacidad física y psíquica de soportar situaciones y momentos críticos sin que provoquen la pérdida de Moral, ya sea desde beber, chutarse, sufrir agobio, ser buitreado, ser descubierto mientras se estaba escaqueado, etc...

Buitreo (P)
Hay personajes que convierten el uso de esta Habilidad en un arte, consiguiendo a través de ella todo aquello que les pueda hacer falta para pasar una mili sin perder Moral: tabaco, dinero, bebida, equipo, etc... El uso continuado de esta Habilidad sin devolver lo buitreado puede ser perjudicial para la salud del buitre.

Conocimiento del Cuartel (C)
El porcentaje que se tiene en esta Habilidad es idéntico a la superficie del total del cuartel a la cual ha tenido acceso el personaje en algún momento de su mili. Es muy difícil que un personaje llegue a dominar en un 100% esta Habilidad, pues siempre hay lugares cerrados con llave que no se abren nunca o casi nunca. Aunque también es cierto que hay soldados que tienen llave de las dependencias a las cuales están destinados.

Detectar Escaqueo (I)
Observando a un soldado mientras se mueve por la compañía con una fregona (y usando con éxito la Habilidad de Detectar Escaqueo) nos daríamos cuenta de que es la sexta vez que dicho individuo friega cuidadosamente la misma baldosa mientras afuera sus compañeros están dando barrigazos.

Detectar Mando (I)
Muchas son las cosas que distinguen a un militar profesional de uno que no lo es: cintos con agujeros metálicos, pistoleras, una mayor edad, etc... pero, a veces, se carece de referencias claras sobre si quien tenemos delante es o no un militar profesional: por su juventud, por ser de noche, por ir vestido de civil, por ser de otro cuartel, por no verle bien los galones (¡cuantos soldados no han confundido los galones de cabo con los de sargento con fatales consecuencias!), etc... Hay pequeños detalles que distinguen a un militar profesional de uno que no lo es: los andares, el porte, la forma de hablar, la forma de dirigirse a uno, etc... esta Habilidad permite distinguir a un militar profesional de uno que no lo es, aunque una pifia en la misma suele tener fatales consecuencias.

Detectar Bareto Guay (C)
Cuando un grupo de soldados salen de paseo suelen plantearse una serie de problemas: ¿dónde ir? ¿qué hacer? ¿cuánta pasta llevamos? Gracias a esta Habilidad la búsqueda de un lugar de diversión que reúna las tres "B" (bueno, bonito, barato) no será un problema. Antes de entrar en un local los soldados pueden guiarse por su aspecto externo, precios anunciados, gente que hay dentro, etc.. para hacerse un juicio de valor sobre el sitio en cuestión (tirada por Detectar Bareto Guay).

Escaqueo (C)
A la acción de evitar alguno de los acontecimientos que provocan la pérdida de Moral (revistas, formaciones, instrucción, servicios, etc.) se la llama escaqueo. Esta Habilidad (una de las más utilizadas) sirve para juzgar cuál es el mejor momento para escaquearse, así como mantener durante el escaqueo la sangre fría y la calma que permitirán no ser descubierto durante el mismo.

Juego (I)
Videojuegos, futbolín, ping-pong, billar, dominó, póker, dados... esta Habilidad indica los conocimientos que el personaje tiene acerca de todo tipo de juegos de azar y de salón.

Lameculos (P)
"Todo el mundo está protegido contra la crítica... pero muy pocos lo están contra la adulación" (incluidos los militares). Esta Habilidad mide la capacidad de caer en gracia, hacer la pelota, reírse de los chistes malos y todas esas cosas que a veces hay que hacer para que la mili sea más llevadera y conseguir algún que otro favor.

Maldecir (P)
Un buen juramento puede, en determinadas circunstancias, levantar la Moral: en el momento en que a un personaje le ha descendido la Moral por cualquier razón puede librarse un poco de ella lanzando un juramento. Dicho juramento deberá ser efectuado en voz lo bastante alta como para

Chusquero: Cabo 1º, suboficial o (más raramente) oficial que, debido al escalafón, tardará mucho tiempo en ascender a la graduación superior, sabiéndolo él, lo cual comporta un elevadísimo nivel de **asfixia** que suele hallar salida en el **puteo**.

Destino: Algunos soldados realizan una tarea específica dentro del cuartel. A dicha tarea se le llama destino, los soldados sin una tarea específica se les considera destinados a "mantenimiento de la compañía". Algunos destinos están rebajados de servicios diurnos, o de todo servicio.

Diana: Toque de corneta matinal que anuncia el inicio de la jornada. También sirve para usarlo de referencia como inicio y fin de determinados servicios y castigos.

Elefantes (Los): Novatada consistente en obligar a los pelusos a pasearse por la compañía desnudos, en fila india y agarrando cada uno de ellos el miembro viril del compañero de delante. Sin comentarios.

Escalón: Hay tres escalones de reparación de vehículos y equipo militar: el primero es el propio usuario (el conductor en caso de un vehículo), el segundo son los talleres e instalaciones pertinentes del cuartel y el tercero serían los talleres del Cuerpo específico (Automovilismo en el caso de un vehículo).

Faena, de: Uno de los dos tipos de uniformes de que se hace entrega a un soldado. Este se utiliza para casi todos los servicios, maniobras, desfiles, tareas, etc...

Fajina: Toque de corneta que indica la apertura del comedor de tropa.

Follar la rubia: Novatada consistente en empujar una peseta (rubia) con el miembro viril, por TODO el suelo de la compañía. Sin comentarios.

Furriel: Soldado o cabo encargado del material de la Compañía, así como de adjudicar los servicios destinados a la misma.

Furry: Ver **furriel**.

Gallina: Dícese del escudo militar (con el águila y demás).

que lo oiga alguien situado a menos de 3 m. del principal causante de la pérdida, pero lo bastante bajo para que éste no lo oiga e implicará a algún familiar del mismo. Ni què decir tiene que un fallo en el uso de la Habilidad puede provocar el ser escuchado por el individuo... con consecuencias nada agradables.

Marsialidá (C)
La capacidad de estarse en formación sin moverse ni toser, o de hacer un movimiento en la instrucción marcando bien los tiempos, corresponde a esta Habilidad. Incluso si un jugador especifica que no se mueve en la formación ello no indica que algún mando que mirase no viera por su parte un movimiento imaginario.

Morro (P)
Esta Habilidad sirve para dar una imagen externa de sinceridad e inocencia en el momento de contar una mentira que, de descubrirse, conllevaría automáticamente a un descenso de la Moral. Un fallo en el uso de la Habilidad significa que el personaje ha dudado un poco o ha tartamudeado ligeramente al mentir, pudiendo esto levantar las sospechas de la víctima.

Preparar Fast-Food (C)
Las dos principales formas de distraerse durante el Servicio Militar son: dormir y comer. Preparar Fast-Food indica la habilidad que tiene el personaje en preparar y mezclar los ingredientes disponibles con el fin de procurarse un rato agradable merendando en compañía de los colegas. Un fallo en la utilización de esta Habilidad indica que alguno de los ingredientes estaba en mal estado o no era compatible con otro, por lo que el personaje que haya ingerido la mezcla deberá hacer una tirada de Aguante que, de no tener éxito, puede provocarle trastornos intestinales y malestar con el consiguiente descenso de la Moral.

Psicología Militar (I)
Cuando se recibe una sesión especialmente dura de Agobio que finaliza con amenazas del tipo de "...y mañana daré parte de ello" o similares y se quiere saber si dichas amenazas son o no sinceras, o cuando un nuevo mando ha sido destinado a nuestro cuartel y no se sabe cómo actuará, es el momento de utilizar esta Habilidad.

Con la agudeza mental que te caracteriza, mi muy caro lector, es muy probable que te hayas dado cuenta de que estas Habilidades son extremadamente caras (en puntos) de obtener, y por lo tanto es prácticamente imposible tenerlas todas. Sin embargo, no es necesario conocerlas todas para jugar. De hecho, no es necesario conocer ninguna.

En efecto, como ya dijimos anteriormente las Habilidades dependen directamente de las Características, y la cifra de ésta indica también el grado de conocimiento innato que se tiene en dicha Habilidad.

Con un ejemplo lo verás más claro. ¿Te acuerdas de Alfonso Rodríguez, nuestro abuelo cabito? Su Personalidad de 4 le da automáticamente un 4 en todas las Habilidades de Personalidad, desde Cantar hasta Ligar, pasando por Mando, Lameculos o Maldecir. Gastar puntos en una Habilidad equivale a adquirir un "conocimiento especializado" sobre la misma, no ha empezar de 0.

Uso de las Habilidades. La tabla de dificultad

Así pues, en términos de juego, cuando los jugadores dicen lo que sus Pjs van a intentar hacer el D.J. les hará tirar los dados por la habilidad que más se acerque a sus intenciones. Si intentan realizar algo tan estrambótico que se sale del muestrario de Habilidades, les puede hacer tirar directamente por el valor de su Característica. Simultáneamente, el D.J. asignará una Dificultad a dicha tirada, que puede ir desde 1 (horrorosamente fácil) hasta 10 (infernalmente difícil).

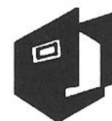
El valor de la tirada del jugador se compara en la tabla con la Dificultad impuesta por el D.J. y el grado del Pj en la Habilidad. **Ejemplo**: Nuestro muy amado Alfonso Rodríguez intenta usar su Habilidad de Morro (nivel A) para librarse de una guardia que le puteará el rebaje del fin de semana. Lo intenta nada menos que ante el Brigada Corruño, alias "el comeniños", ante lo cual el D.J. le asigna una dificultad de 8. Alfonso tiene un 40% de conseguir salirse con la suya.

Críticos y Pífias

Como podemos ver en la Tabla, sacar más de 95% en una tirada siempre es un fallo, mientras que sacar menos del 5%

Tabla de Dificultad

Dificultad \ Habilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05
2	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
3	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
4	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20
5	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25
A	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30
B	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35
C	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40
D	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45
E	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50



siempre es un acierto. Un fallo de 96 o más lo llamaremos "pifia", y en términos de juego significará que nos ha pasado lo más chungo que nos podría haber pasado. Una metedura de pezuña hasta las cejas, vamos. Por el contrario, un resultado de 4% o menos lo denominaremos un crítico, y significará que hemos hecho las cosas chupi guay del paraguay. Da buten, vamos. El D.J. debe premiarnos entonces con 1 punto de Supervivencia.

Los Puntos de Supervivencia

Dichos puntos vienen a simular los chollos que uno se encuentra, las rachas de buena suerte, la experiencia del veterano que esquiva las movidas más chungas. Como ya hemos dicho, el D.J. concederá uno de estos puntos cada vez que el Pj saque un crítico en una acción. También puede dar uno o varios al final de una aventura, si las cosas han salido bien.

Dichos puntos tienen tres usos en el juego:

Por un lado cada punto de Supervivencia puede canjearse, entre partida y partida, por 25 puntos para mejorar el Pj. Así éste puede ir aprendiendo cosas nuevas.

Por otra parte pueden usarse puntos de Supervivencia para mejorar las posibilidades en una tirada. Cada punto gastado antes de realizar una acción resta la dificultad en 2 cifras. Es decir: Si nuestro Pj tiene que realizar algo de Dificultad 10 (*muy difícil*) y gasta antes de hacer la tirada 3 puntos de Supervivencia, dicha dificultad se reduce a Dificultad 4.

Por último, podemos gastar Puntos de Supervivencia en aumentar nuestra Moral. Por cada punto de Supervivencia gastado en ello recuperaremos 5 de Moral.

No hay límite a los Puntos de Supervivencia que puede tener un Pj.

La Moral

Como ya hemos dicho, los puntos de Moral fluctúan a lo largo de las partidas, siendo peligroso llegar a puntos negativos, ya que en ese caso deberías retirar al Pj. Es importante intentar tener una Moral alta, ya que el D.J. puede hacer tirar a los Pjs por Moral si éstos intentan hacer algo muy pasado de vueltas (desde robar el coche oficial del Coronel para irse de putas, hasta intentar tirarse a su hija ¡en su propia cama!, pasando por robarle el vino de misa al cura castrense o hacer desaparecer una ametralladora antiaérea Browning 12.70 pieza a pieza para colocarla como escultura en el jardín de casa).

Hay toda una serie de situaciones que nos pueden hacer ganar (o perder) Moral. Estas son:

Ganancias de Moral

Ligar	15
Emborracharse	10
Emporrarse	10
Escaquearse de un servicio	15
Maldecir	5
Putear a un mando	25
Vestirse de civil fuera del cuartel	5
Conseguir un rebaje fin de semana	15
Conseguir un permiso de 1 semana	10
Conseguir un permiso de 2 semanas	20
Conseguir un permiso + de 3 semanas	35
Gastar una "broma" a un soldado	10
Recibir carta	15
Llegar a veterano	10
Llegar a abuelo	20
Llegar a wisabuelo	30
Licenciarse	1.000.000.000.000

Pérdidas de Moral

Hacer la tercera imaginaria	-05
Hacer un servicio de cocina	-10
Arresto en compañía	-10
Arresto en prevención	-15
Arresto en calabozo	-20
Bronca de un superior	-10
Sufrir una novatada	-10
Ser puteado por un mando	-15
Perder una pelea	-05
No ligar en + de 1 mes	-15
Comer comida asquerosa	-05
Ver licenciarse a un amigo	-15
No licenciarse a tiempo	-40
Reñir con la novia	-25

El D.J. puede ampliar o modificar esta tabla como lo crea oportuno.

Las drogas

Consumir drogas hace aumentar temporalmente nuestros puntos de Moral, pero una vez pasados sus efectos podemos acabar peor que antes:

Alcohol

Se ganan 10 puntos de Moral por pillar una buena mierda, pero si no se pasa una tirada de Aguante se pierden 1d10 puntos por efectos de la resaca.

Porros

Igual que en el caso del alcohol.

Guardia: Servicio de armas de veinticuatro horas de duración (de una a otra **diana**), que se encarga de la vigilancia exterior del cuartel. Suele estar compuesto por varios soldados, uno o dos cabos, un suboficial y un oficial.

Hogar del Soldado: Ver **cantina.**

Imaginaria: Servicio consistente en dividir la noche en cuatro períodos horarios iguales y adjudicar a cuatro soldados para que se turnen en la vigilancia interior de la compañía. A veces, si la compañía es muy grande, se adjudican ocho soldados (dos por turno).

Imeco: Suboficial u oficial joven cuya alta graduación proviene de sus estudios superiores y que cumple un período de servicio militar más largo que el de un soldado de reemplazo.

Jurar bandera: Novatada consistente en hacer una representación burlesca de la ceremonia de la jura de bandera, cambiando la bandera por unos calzoncillos sucios de un mes, o similar.

Lejía: Legionario. Perteneciente al Tercio.

Lili: Estar licenciado o a punto de estarlo.

Lorcho: Nombre con el cual los civiles designan a los militares.

Manola: Hacerse el amor a sí mismo. Es decir, hacerse una paja.

Mierda (coger una): Ponerse a tono, ya sea a base de alcohol o porros.

Moto (pasearse en la): Novatada consistente en hacer que el peluso se pasee por toda la compañía con un casco y en pelotas, diciendo: "Broom, Broom, Brommmmm".

Novia: Otro nombre por el que se conoce al Chopo.

Ochenta y Ocho: Vehículo todo terreno marca Land Rover utilizado en el Ejército Español, consta reglamentariamente de seis plazas (once apurando el espacio).

Paraca: Perteneciente a los Paracaidistas.

Parte, dar: Acción de informar de una irregularidad.



Coca y otros esnifables
Permiten ganar 20 puntos de Moral mientras se esté colocado, pero una vez pasados los efectos se pierden 3D10 puntos.

Chutes de Jaco y otros
Se ganan 25 puntos de Moral con cada chute, pero se pierden 3D10+10 puntos una vez pasados los efectos.

El D.J. tendrá en cuenta que, mientras duren los efectos de las drogas, el Pj tendrá malus extra en la tabla de dificultad a la hora de realizar las diversas acciones.

Las peleas, la vida y la muerte

Como ya hemos dicho en otra ocasión, en *MILIKK* no se puede morir. En términos de juego, las caídas o accidentes que lógicamente tendrían que ser mortales se resuelven sencillamente con un larguísimo período de tiempo en el hospital, y la consecuente retirada del personaje. Respecto al uso de las armas contra seres humanos o animales con uniforme, partiremos de la base de que el moderno y efectivo armamento de nuestros soldados está lo bastante escoñao como para no darle a un autobús a 2 metros.

En caso de que dos personajes decidan liarse a puñetazos (u hostias) el D.J. les hará tirar a ambos por su característica de Músculo. El que saque mejor resultado gana la pelea. El otro pierde puntos de Moral. Para proseguir la pelea el ganador debe hacer asimismo un tiro de Moral. Caso de sacarlo turno a turno la pelea puede proseguir indefinidamente, hasta que decidan parar de común acuerdo, sean separados por la fuerza (o por un mando) o uno de ellos pierda más de la mitad de sus puntos de Moral.

3. El Bestiario

La fauna que puede hallarse en un cuartel es muy variada. He aquí algunos ejemplos de la misma.

Descripción del Bestiario

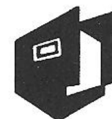
Apariencia
Describe al individuo en función de su homólogo civil (si lo hubiere).

Velocidad
Indica la velocidad relativa de esa clase en general, aunque puede haber excepciones. Hay ocho tipos de velocidad: Cuasi Inmóvil (CI), Muy Lenta (ML), Lenta (L), Media (M), Moderadamente Rápida (MdR), Rápida (R), Muy Rápida (MR) y Carl Lewis (CL).

Frecuencia
Indica la frecuencia con que se puede encontrar en determinados lugares del cuartel, indicada en un porcentaje (%). Dicho porcentaje puede variar los días festivos o los días en que hay una movida especial. Ver Tabla de Frecuencia.

Hábitat
Es el lugar donde suele ir a comer y dormir habitualmente.

Ataque
Describe los modos de ataque volun-



tarios o las secuelas diversas causadas por un encuentro con esa clase.

Características
Son las mismas que las de los personajes, pueden variar dentro de una misma clase, aunque no sustancialmente.

Habilidades
Es un listado de las Habilidades de esa clase. Si una Habilidad va seguida de un signo de suma y un número (+1) significa que, no sólo tiene esa Habilidad a la base de su Característica, si no que (además) hay una Dificultad suplementaria en el conocimiento o uso de la misma.

Chusquero
Apariencia: Funcionario del gobierno con un poquito de poder.
Velocidad: R
Hábitat: Su casa y el cuartel.
Ataque: Agobiar.
Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 2, Personalidad 4, Educación 2.
Habilidades: Instruir C, Mando D, Manejo de Chopo B, Agobiar D, Conocimiento del Cuartel D, Detectar escaqueo C, Escaqueo E, Maldecir E.

IMECO
Apariencia: Estudiante que se acaba de integrar en un curso ya muy avanzado.
Velocidad: L
Hábitat: Su casa y el cuartel.
Ataque: No tiene, suele ser inofensivo.
Músculo 2, Intuición 1, Cerebro 4, Personalidad 2, Educación 5.
Habilidades: Conocimientos Universitarios E, Instruir +1, Mando +2, Conocimiento del Cuartel +2, Detectar escaqueo +5, Escaqueo +3, Psicología militar +2.

Volunta
Apariencia: Estudiante que sabe que va a repetir curso, por mucho que se esfuerce.
Velocidad: MdR
Hábitat: El cuartel o su casa si puede.
Ataque: Depende del carácter del mismo.
Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 3, Personalidad 4, Educación 2.
Habilidades (Al final de su mili): Conocimiento del cuartel E, Detectar escaqueo D, Detectar mando E, Escaqueo E.

Rambo
Apariencia: Pues eso, Rambo.
Velocidad: MR
Hábitat: El cuartel y, a veces, su casa.
Ataque: Ordenar flexiones.
Músculo 5, Intuición 4, Cerebro 1, Personalidad 4, Educación 2.
Habilidades: Artes Marciales D, Deportes C, Instruir B, Mando D, Marsialidá E.

Santo
Apariencia: Papá.
Velocidad: ML
Hábitat: Su casa y el cuartel.
Ataque: Inofensivo sin provocación.
Músculo 2, Intuición 2, Cerebro 4, Personalidad 3, Educación 3.
Habilidades: Detectar escaqueo +3.

Legal
Apariencia: Un buen capataz de obras que conoce a sus trabajadores.
Velocidad: M
Hábitat: Su casa y el cuartel.
Ataque: Como el Santo o el Chusquero, depende del soldado.
Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 4, Personalidad 4, Educación 3.
Habilidades: Las mismas que el Chusquero.

Familiar
Apariencia: A la familia no se la elige, está ahí. Variable.
Velocidad: M
Hábitat: Su casa.
Ataque: Se lo diré a mi ... (padre, tío, etc...).
Músculo?, Intuición?, Cerebro?, Personalidad ?, Educación ?.
Habilidades: Agobiar A.

Civil Facha
Apariencia: De civil facha.
Velocidad: CI
Hábitat: Sus casas.
Ataque: Con F... esto no pasaba, daré parte a su superior.
Músculo 2, Intuición 3, Cerebro 1, Personalidad 2, Educación 2.
Habilidades: Agobiar 2.

Passota
Apariencia: De passota.
Velocidad: ML
Hábitat: Donde le pille.
Ataque: Sólo con provocación, suele delegarlo en el mando inferior más cercano.
Músculo 2, Intuición 1, Cerebro 5, Personalidad 3, Educación 5.
Habilidades: Aguante E, Escaqueo D.

Come Bichos
Apariencia: Conductor de camión respecto a los conductores de turismos.
Velocidad: CL
Hábitat: El cuartel (¡Qué remedio!).
Ataque: Agobiar, Putear.

Paseo: Toque de corneta que se realiza a media tarde, indica que los soldados libres de servicio pueden abandonar las instalaciones militares hasta el toque de **retreta**.

Pater: Sacerdote católico perteneciente al ejército, suele ser oficial o suboficial.

Peni, la: Península. Todo territorio del Estado Español comprendido en la Península Ibérica.

Pepito: Pieza de cuero o plástico marrón en el que se llevaba un distintivo romboidal de Arma o Cuerpo. Este distintivo iba abrochado al bolsillo superior izquierdo de la **chupita** (o camisa en verano).

Pipa: Pistola o revólver.

Pista americana: Serie de obstáculos diversos diseñada por los nazis americanos encaminada a hacer que el que los atraviese correctamente termine vomitando el hígado por la boca.

Preve: Prevención. Arresto consistente en tener que permanecer en el **cala** desde el toque de **retreta** hasta el de **diana**.

Primero: Otra forma de llamar a un **tirilla**.

Provisiones de cocina: Nombre técnico del servicio de **cocina**.

Puro: Castigo.

Puteo: Orden u acción llevada a término por un militar de cualquier graduación sobre otro(s) y que implica un aumento de la **asfixia** de este(os) último(s).

Ramix: Abreviatura de Regimiento Mixto de Artillería.

Rebaje: Indica el estar exento de determinados servicios, tareas, etc...

Recluta: Civil incorporado al servicio militar que, al realizar la Jura de Bandera, adquirirá la categoría de soldado (y **bulto**).

Refuerzo: Servicio de armas que se encarga de reforzar a la **guardia** durante la noche para que los soldados de ésta puedan tener más tiempo para dormir.

Reming: Abreviatura de Regimiento Mixto de Ingenieros.

Músculo 2, Intuición 5, Cerebro 1, Personalidad 5, Educación 1.

Habilidades: Agobiar E, Buitreo D, Detectar escaqueo D, Lameculos D.

Pater

Apariencia: Inquisidor.

Velocidad: M

Hábitat: Su casa y el cuartel.

Ataque: Soldado ¿Has hecho alguna vez de monaguillo?.

Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 4, Personalidad 4, Educación 5.

Habilidades: Conocimiento del cuartel C, Detectar escaqueo D.

Ideas para Módulos

Que viene el lobo

Hay unas maniobras conjuntas en medio de la sierra. El Estado Mayor propone que la compañía donde se encuentran destinados los personajes realice tácticas de guerrilla mientras es perseguida por el resto de unidades (Legión, Coes, Marines, etc...). Objetivo: permanecer escaqueados durante los tres días que dura el ejercicio sin ser capturado y pasándolo lo mejor posible, puede haber una recompensa para los que no sean capturados (y un castigo para los que lo sean).

Fuego en el cuerpo

En un bosque cercano al cuartel de los personajes estalla un incendio, acuden a extinguirlo los bomberos, la Guardia Civil, voluntarios... y el Ejército. Los personajes suben rápidamente a uno de los camiones que se dirigen a extinguir el incendio, en la cabina sube un alférez Imeco que deberá mandar a los personajes, todo muy deprisa y con gran descontrol, a medio camino del lugar el conductor pierde de vista el camión de delante y se extravía (su camión es el último), un poco más adelante encuentran un jeep de la Guardia Civil, y preguntándoles el camino, el Imeco se entera de que el fuego ya ha sido extinguido. Un amplio abanico de posibilidades se abre ante los jugadores: la capital no está muy lejos y es la época de las fiestas, están descontrolados, el Imeco no se entera y tiene una hoja de ruta en blanco firmada apresuradamente por el coronel...

El cabrito del sargento

"Lucero" es la nueva mascota del regimiento, un cabritillo joven, al cual el sargento de cocina le ha cogido mucho cariño. Ese mismo sargento hijoputa que os ha quitado el pase pernocta, sirve mierda pura en el rancho y que se acaba de comprar un Mercedes con lo que roba de la cocina. ¿Qué mejor venganza que agarrar al cabrito del sargento, abrirlo en canal, asarlo bien asadito y jamárselo?







La mujer del teniente Francis

Francis (alias "La mula") es uno de los tenientes más duros del regimiento. También es uno de los más bordes, y además es facha. Y su mujer es una de las putas vocacionales más calientes de la ciudad. Los Pjs son destinados a hacer unas chapuzas, recaditos o lo que sea, en el piso particular de la susodicha madama... la cual intentará beneficiárselos por todos los medios. El problema está en que, inesperadamente, su marido está a punto de hacerle una visita sorpresa...

La mascota del regimiento

Cuando hace unos años el coronel del regimiento tomó posesión de su cargo, sus compañeros de la legión le regalaron un cachorrillo de león, el cual el nuevo coronel nombró mascota del regimiento. Ha crecido entre uniformes, y es dócil como un perrillo. Los Pjs reciben el encargo de vigilarlo, ya que va a participar en el desfile que el regimiento hará en la ciudad el día de la Patrona. El problema está en que, una hora antes del inicio del desfile, el animalillo consigue escaparse, y se va a dar un garbeo por la ciudad.

Noche de guardia

Los Pjs se encuentran haciendo guardia en un pequeño almacén militar, separado del cuartel, con el cual sólo está conectado

Retén: Pequeña unidad, mandada por un Cabo 1º o un suboficial, encargada de estar atenta al toque efectuado por el **turuta**, al escuchar dicho toque deberán formar en un lugar preestablecido por el mando a la mayor brevedad posible con el armamento reglamentario (los últimos en llegar se suelen llevar un **puro**). También es el nombre que recibe dicho toque.

Revista: Acción de examinar una parte del equipo, vestimenta, instalaciones, etc... llevada a cabo por un superior para ver si se encuentra en las condiciones que se exigen.

Romano, de: Ir vestido con el traje de **bonito**.

Sandías (el): Nombre con el que se conoce al bisabuelo que le queda menos de una semana para licenciarse (*...me llaman el sandías, porque no me quedan meses, me quedan días...*).

Sapete: Veterano.

Semana: Cabo 1º o suboficial que, durante tres días, es el responsable de la Compañía ante el Oficial de Semana del Batallón.

Silencio: Toque de corneta que indica la obligatoriedad de estar en sus literas a aquellos que no se encuentren de servicio. Todas las luces no obligatorias del cuartel deberán ser apagadas.

Subay: Subayudantía. Sección administrativa encargada del mantenimiento, limpieza, etc... del cuartel.

SV: Servicio de Vigilancia. Servicio de orden y policía internos en grandes cuarteles y **cirs**.

Taquilla: Pequeño armario metálico donde el soldado guarda su equipo y efectos personales.

Taquilla de música: Novatada consistente en encerrar a un peluso en una taquilla y lanzarle pesetas dentro para hacerle cantar.

Tirilla: Cabo Primero. Llamado así por el único galón que lleva.

Toa: Vehículo de transporte acorazado de tropas.

Tomatero: Cabo. Llamado así por el color rojo de sus tres galones.

Turuta: Soldado encargado de anunciar determinadas órdenes al toque de corneta.

Volunta: Soldado que ha elegido hacer voluntariamente el servicio militar para poder elegir el Arma, el destino, etc...

Willy: Otro nombre del 109.

por teléfono. Nunca pasa nada, y es un escaqueo padre. Esa noche, sin embargo, los veteranos preparan una fiesta, el teléfono se estropea, el cabo Ramírez ha colado a un par de fulanas, el alférez Imeco que está al mando pilla una mierda puta madre, una pandilla de pacifistas-ecologistas quieren tomar el puesto por asalto para protestar por la matanza de pingüinos en el Polo, un grupo de chorizos planea entrar a ver si consiguen afanar algo guapo, y el oficial de semana piensa hacer una visita sorpresa, para ver si todo está en orden...

Cerdito IV

Cerdito IV es el mejor y más famoso bar de putas de la ciudad. El problema está en que el dueño es un gran, gran capullo que odia a los soldados desde que uno de ellos dejó preñada a su hijita del alma, así que se lo monta para hacer que a los Pjs, que se han pasado tranquilamente por el local, les caiga un puro increíble (les invita a unos cubatas y luego llama a la P.M. acusándoles de que no querían pagar y que lo han amenazado)...

Se impone venganza...

La noche de los cuchillos largos...

Los Pjs acaban de llegar al cuartel. Los veteranos afilan sus dientes. Esa noche será la noche más larga...

El Masticador

El sargento Florenciano Pérez, alias "Masticador" por la mala leche que gasta con la tropa, es el nuevo suboficial de semana. Con él al mando, puede ocurrir cualquier cosa: revistas de taquilla sorpresa, arrestos por casi cualquier cosa, retirada de los pases pernocta o de los permisos de fin de semana... Todo el mundo sabe que el muy jodío es maricón, pero nadie ha conseguido demostrarlo jamás (y es que si alguien tuviera pruebas, podría pasar una mili de puta madre haciéndole chantaje).

Elemental, querido doctor...

Haciendo una revisión rutinaria de la farmacia del Botiquín del Cuartel, se echan en falta una cantidad bastante importante de medicamentos, muchos de ellos de propiedades calmantes (es decir: drogas). El Comandante del puesto decreta estado de alarma, suspensión de permisos y pases pernocta, revistas de taquillas, y movidas mil hasta que no aparezca el culpable y los medicamentos... los cuales en realidad nunca existieron: el brigada que en su día realizó el inventario estaba borracho y se equivocó al sumar.

Los Pjs deberán descubrir la verdad, o al menos intentar escaquearse de la movida. ◆

Mili KK, el juego de rol



CARTILLA MILITAR

Jugador________________________ Soldado________________________

DATOS PERSONALES:

Fecha de nacimiento ____________
Lugar de nacimiento ____________
Altura y peso ____________
Color del pelo ____________
Color de los ojos ____________

CARACTERISTICAS:

Músculo (M) ____________
Intuición (I) ____________
Cerebro (C) ____________
Personalidad (P) ____________
Educación (E) ____________

MORAL

99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85
84	83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70
69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55
54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40
39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
-6	-7	-8												

.... Quemao ....

Destino militar:____

Grado:________________________ Supervicencia:________________________

HABILIDADES

CIVILES

Artes marciales (M) ________
Cantar (P) ________
Conducir (I) ________
Conocimientos universitarios (E) ________
Chapuzas (I) ________
Deportes (M)
Formación profesional (E) ________
Fotografía (E) ________
Hablar guiri (P) ________
Ligar (P) ________
Nadar (M)
Primeros auxilios (C) ________

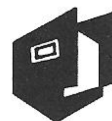
MILITARES

Conducir trasto (I) ________
Conducir trasto que flota (C) ________
Conducir trasto que vuela (E) ________
Instruir (C) ________
Mando (P) ________
Manejo de chopo (I) ________
Manejo de chopo plus (C) ________
Transformaciones (E) ________



DE LA MILI

Agobiar (P) ________
Aguante (M) ________
Buitreo (P) ________
Conocimiento del cuartel (C) ________
Detectar: Escaqueo (I) ________
Mando (I) ________
Bareto guay (C) ________
Escaqueo (C) ________
Juego (I) ________
Lameculos (P) ________
Maldecir (P) ________
Marsialidá (C) ________
Morro (P) ________
Preparar fast-food (C) ________
Psicología militar (I) ________



M I L I K K

Supervivencia

Te hemos dado un juego, te hemos dado ideas para hacer módulos, y no podía faltar un primer episodio donde estrenar a tus intrépidos soldados. Esta es una aventura para un grupo de 3 a 5 Pjs de grado veterano o abuelo. Todos ellos deberán conocerse de antemano y estar destinados en la misma compañía.

por Ricard Ibáñez

Corre por el cuartel el rumor de que se preparan unas maniobras-sorpresa a nivel de División, en las cuales participará la compañía de los Pjs. Si éstos desean conseguir más información deberán recurrir a tiradas de Psicología Militar, Morro o Lameculos para conseguir algo de las personas adecuadas:

Severiano, el asistente del Coronel: Las maniobras van a ser un auténtico chollo; se van a hacer a pocos kms. de la costa, y el papel de la compañía en ellas será simplemente de controlar la zona para que no la ocupe el enemigo. En pocas palabras, todo el día al sol haciendo bronce...

Iñaki Elosúa, soldado especialista en mecánica: La tropa será transportada en camiones desde el cuartel hasta el campamento, sin que tengan que caminar ni un km.

Jordi Benítez, furriel de la compañía de U.D.R. (Unidad de reserva que se encarga de los servicios del Cuartel): Se usarán tiendas grandes, para albergar a cien soldados o más con sus literas, y ya las montará una Unidad de Mantenimiento. Los soldados, pues, no necesitarán llevar ni sacos de dormir ni tiendas.

Pocos días más tarde, y "de sorpresa" el capitán González ordena a los soldados de su compañía que metan lo imprescindible en el petate y bajen a formar en el patio. Lo imprescindible, para la mayor parte de los soldados que se han enterado de la movida, incluye desde el bañador hasta el radiocassette ganso, pasando por ropa playera, gafas de sol, equipo de buceo y el patito de goma. Al bajar las escaleras, sin embargo, se produce el drama; el Capitán González, hombre despistadillo y bonachón, da un mal paso y baja el último tramo de escaleras de cabeza. Nada demasiado grave, pero suficiente para no poder salir inmediatamente. Mientras los soldados suben a los camiones, ignorantes de la desgracia que se cierne sobre ellos, el mando de la compañía recae "por azares del destino" en el Comandante Morales, alias "la Hiena", el cual es famoso por los increíbles desastres que es capaz de organizar solito, y por estar continuamente riéndose entre dientes, lo cual le ha valido el mote.

La larga marcha...

Tras unas horas de viaje, y desde su flamante Willy, "La Hiena" ordena parar los camiones y hace que la compañía descienda con todo el equipo. Explicará que ha decidido que hay que hacer algo de ejercicio, así que los camiones seguirán de vacío mientras ellos recorren a pie los últimos 30 km. Afirma que una buena caminata abre el apetito. Para dar ejemplo, los tenientes irán al frente. El les acompañaría gustoso, pero debe ir con los camiones para organizar el campamento.

Todo Pj que no pase una tirada de Morro, Escaqueo o lo que sea, para intentar encontrar una excusa para ir en uno de los camiones, deberá hacer 30 kms. cargado con todo el "equipo imprescindible", bajo un abrasador sol de verano. Todo aquél que no pase una tirada de Aguante con una dificultad de 5, perderá 5 puntos de Moral. Se puede usar la Habilidad de Maldecir sin demasiados problemas, de hecho, el alférez Imeco Revetllat es el primero que murmura entre dientes: "...será mal parit el fill de sa mare.."

El campamento

Cuando ya están a punto de llegar a destino, la tropa se encontrará con un camión de Intendencia, que viene en dirección contraria. Una tirada de Intuición a Dificultad 5 hará que se den cuenta de que van cargados con las tiendas.

Al llegar a la zona del campamento la "Hiena" explicará a su tropa que ha hecho que volvieran a desmontar las tiendas ya que no van a ser necesarias: ha descubierto una vieja masía abandonada muy cerca de allí, dónde la tropa estará *muchísimo* más cómoda que en una tienda, y con una mejor posición táctica.

La masía en cuestión está en lo alto de un cerro, y el camino que lleva hacia ella está en demasiadas malas condiciones como para que puedan subir fácilmente los camiones: la sufrida tropa deberá cargar con las literas, cocina de campaña, víveres, equipo de transmisiones y demás para subirlo arriba. El Comandante dejaría gustoso su Willy, para transportar lo más pesado, pero lo necesita para ir a dar parte al Coronel de la nueva situación y recibir órdenes. Nueva pérdida de 5 puntos de Moral a todos aquellos que tengan que cargar con la Intendencia y no pasen una tirada de Aguante. Por supuesto, se librarán de ello los que consigan escaquearse.

Una tirada de Psicología Militar con Dificultad 1 hará que los Pjs se den cuenta de que la idea del Hiena, para variar, no es demasiado buena. Allí arriba se encontrarán incomunicados, ya que a los camiones de Intendencia les cuesta mucho subir. Además, no pueden evacuar el lugar con rapidez en caso de ser descubiertos, o de que se requiera su presencia en otro lugar. Por último, deben organizar un retén para vigilar los camiones, que se encuentran aparcados al pie del cerro.

La masía está hecha una mierda. Los tenientes organizarán rápidamente a los soldados para limpiar apresuradamente las habitaciones, tapar de algún modo los agujeros para evitar las corrientes de aire, colocar una instalación eléctrica con el generador que llevan consigo, etc. Tras varias horas de duro trabajo, sin embargo, la masía empieza a parecer algo más habitable. Unas cuantas tiradas de Chapuzas pueden hacerlo aún más confortable, pero eso depende ya de los Pjs.

Todo aquel Pj que se encuentre en la susodicha masía y consiga una tirada de

Intuición a Dificultad 10, descubrirá, bien escondidita en uno de los sótanos de la masia, una bolsa de plástico con casi dos kilos de costo, que se dejó hace unos días un camello de la costa al que acosaba la policía.

Una tirada de Intuición hará que los Pjs que están al loro se den cuenta de que los chicos de Intendencia vuelven con el camión, tiran de cualquier modo las tiendas desmontadas al suelo y se vuelven a ir, sin dar explicaciones y con cara de cabreo.

Las explicaciones las dará, no mucho más tarde, el "Hiena", cuando vuelva para explicar a su sufrida tropa que por razones secretas que no puede explicar, es imprescindible que la compañía acampe abajo, en la explanada. En la masía quedarán solamente un grupo de cuatro soldados, por si acaso "el enemigo" la tomara por asalto y se hiciera fuerte allí.

Nuevo acarreo de *todo* el equipo para abajo, y montado de las tiendas que han dejado los de Intendencia. Nueva pérdida de Moral (5 puntos) para todos los que participen en el acto, sin tener que pasar antes por tirada de Aguante.

Es ya noche cerrada cuando, por fin montado el campamento, se reparte la cena. Todo aquél que no pase una tirada de Aguante a Dificultad[2]5 está tan hecho polvo que se cae sobre la litera casi sin sacarse las botas.

La Escapada

Si alguno de los Pjs aún está de pie, y sale a hacer una meadita o a fumar un pitillo, se dará cuenta de que dos figuras se están deslizando sigilosamente fuera del cuartel. Son el Imeco Revetllat y el Tirilla de Reemplazo Pepe Triana. Ambos son arquitectos, y durante la mili se han hecho muy amigos. El motivo de la escapada es que Pepe le ha contado a su amigo que conoce un pueblo cerca de allí con cantidad de ambiente en verano, y ambos han decidido ir a dar un vistazo, correctamente vestidos de civil-playero. Piensan ir en el Willy del Comandante, el cual están ahora empujando para irse del campamento sin hacer demasiado ruido, no sea que "el Hiena" se ponga borde. Si alguno de los Pjs se acerca medio disimuladamente, puede conseguir ropa de civil, y se enrrolla lo bastante con ellos (sería interesante alguna tirada de Morro o Lameculos, o una sutil Psicología Militar para hacer algo de chantaje) podrá sumarse a la excursión.

El pueblo tiene tanto ambiente o más que el que ha dicho Pepe: nenas monas, mucha marcha y buenos cubatas. De todos modos, se imponen tiradas de "Detectar bareto guay" para ir a los lugares donde está la mejor movida.

Si los Pjs intentan ligar, y pasan más o menos gloriosamente tiradas de "Ligar" y "Hablar guiri", se encontrarán casi sin darse cuenta con dos guiris alemanas, altas y macizorras, más calientes que los ladrillos de un horno. Se llaman Ingrid y Sigrid, y son un caso salvaje de ninfomanía aguda. A no ser que los Pjs pongan reparos, cuando se den cuenta estarán en medio de una orgía salvaje, en el apartamento de ellas, junto con el Imeco y el Tirilla.

Para calcular como se comportan los muchachos ante la acción se efetuarán tiradas de Aguante o Músculo. Un resultado crítico será señal de que las chicas han encontrado al hombre/s de su vida. Una pifia... bueno, dejémoslo.

A no ser que los Pjs se queden muy fritos por culpa del alcohol, los porros y las tías, llegará un momento en que su sentido común les dirá que ya es hora de volver. Eso no será tan fácil, ya que tendrán que deshacerse primero de las mozas (que insisten en que se queden una hora o diez más) y arrastrar al Imeco, que está borracho perdido. El Tirilla tampoco será de mucha ayuda, ya que está absolutamente emporrado. No será muy buen negocio abandonarlos, ya que cuando la PM los recogiera podrían dar los nombres de los Pjs, los muy chivatos. Así que lo mejor será arrastrarlos hacia el Willy, cogerles las llaves y volver de vuelta al campamento. Habrá asimismo que amordazarles, ya que en un momento determinado (vaya usted a saber por qué) les dará por cantar a coro el "Asturies patrie quierídee".

Una buena tirada de "Conducir trasto" a Dificultad 6 será conveniente, ya que con los bamboleos que dan ese par de carajas se corre el riesgo de perder el control del Willy y arrugarlo contra un árbol.

Y así, de una manera más o menos accidentada, transcurre la noche...

La patrulla

"La Hiena" ordena diana a las seis de la mañana. Explica que va a usar el sistema defensivo "tan eficazmente" usado por los americanos en Vietnam. Se organizarán pequeñas patrullas que recorrerán el perímetro que rodea el campamento, para detectar posibles infiltraciones del enemigo.

Una tirada de Educación a Dificultad 2 hará que los Pjs se den cuenta de que esta metedura de pata del "Hiena" es brutal: los americanos usaron ese sistema por tratarse de un terreno selvático, en el cual los enemigos se infiltraban tras las líneas para realizar golpes de mano; mientras que la zona en la que se encuentran es bastante más agreste. Además, si el enemigo viene medianamente mecanizado (TOAS, BMR, etc) un pelotoncillo de mierda no lo va a parar.

A los Pjs les toca ir de patrulla con el Sargento Fojones (alias "Festículos"), del cual se dice que es un tipo tan duro que usa calzoncillos de esparto. El problema es que, además de bruto, casi siempre es gilipollas.

El sargento organiza a los Pjs de acuerdo con la última pelicula que vio en el video; les ordena que orinen en la tierra para formar barro y que con él se unten las partes de piel expuestas al sol, para así mimetizarse en el terreno (el cual es de tierra con escasa vegetación, ante lo cual los uniformes verdes de los Pjs cantan como una almeja pero, claro, eso no entra dentro de su masa encefálica). Los Pjs que obedezcan al pie de la letra perderán 2 puntos de Moral, ya que nada cuesta separarse un poco para "ir a mear" y formar el barro con agua de la cantimplora. Una vez enguarrados de esta manera, "Festículos" les hará avanzar ojo avizor, ordenando cuerpo a tierra cada vez que les sobrevuele un avión "para evitar que el enemigo capte nuestra presencia". El problema es que esto sucede cada 2 minutos, ya que hay un aeródromo deportivo a menos de 5 km. del lugar.

La sufrida patrulla llegará pronto a las orillas de un "río": es decir, la asquerosa salida de una cloaca, que va a dar al mar. Los Pjs que se fijen un poco en él se darán cuenta de que arrastra ratas muertas, y que el agua es de un color cambiante entre marroncillo diarrea y verde-amarillento de vomitona. El sargento gritará que una parte de la patrulla tome posiciones y cubra a la otra parte, que con él al frente, cruzarán el río para establecer una cabeza de puente en el otro lado. Tras lo cual rugirá "¡Adelante, muchachos!", y se lanzará impetuosamente al frente, cruzando la mierda como un rinoceronte herido. Los Pjs que lo sigan perderán 10 puntos de Moral por gilipollas, ya que una tirada previa de Cerebro o Escaqueo les hará ver que a 20 m. está la salida de la cloaca, por lo cual pueden pasar tranquilamente sequitos y limpios. Por cierto, el sargento Festículos caerá en medio del "río", llenándose de mierda de la cabeza a los pieses, perdiendo su pipa, reliquia de Belchite, y tragando una buena cantidad de "agua". Esto hará que no se sienta demasiado bien, y no abronque a los escaqueados. Ordenará a su tropa que efectúe un reconocimiento de lo que hay más allá de la loma, mientras él se queda con un soldado, a ver si se le pasa el sofoco.

Por cierto, detrás de la loma lo que hay es una colonia nudista. El capullo del sargento se ha equivocado con el plano, y están fuera del perímetro de las maniobras.

Cuando los Pjs se decidan a volver (independientemente de que hayan confraternizado con la población civil o no) se encontrarán con que al sargento "Festículos" le sale una babilla verde por la boca, se le ha cubierto todo el cuerpo de granitos rojos y tiene una cagalera apestosa que no veas. Los Pjs pueden volver con él a rastras, pero lo más fácil sería que pidiesen a estos chicos/as tan simpáticos de al lado si los podían transportar (sargento incluido) hasta la base de operaciones... cosa que harán gustosamente. Claro está que irán en su traje de batalla, es decir, como su madre los trajo al mundo, con el consiguiente entusiasmo por parte del resto de la tropa, y el consiguiente cabreo del "Hiena". Unas oportunas tiradas de Marsialidá, Morro, o Psicología militar pueden evitar a los Pjs recibir un puro de los gordos.

La persecución

Más tarde, tras la comida, el Hiena se ausenta del campamento para entrevistarse con el mando superior, ante lo cual todo está bastante tranquilo. Será entonces cuando ante los horrorizados ojos de los Pjs aparezca un destartalado Citroen, en el cual viajan sus queridas Ingrid y Sigrid, que acuciadas por el furor uterino vienen a ver a sus amores. Los Pjs, secundados por el Imeco Revetllat y el Tirilla Triana, deberán ingeniárselas para mantenerlas ocupadas, con la boca calladita, y sin armar escándalo, ya que si los tenientes o el Hiena se enteran de su escapada se puede armar un cirio de los gordos. Los Pjs pueden desde organizar un burdel en la tienda de cocina, para que se las tire toda la compañía (cosa que las encantará) hasta atarlas, amordazarlas y tirarlas al río (cosa que les gustará menos).

El asalto

Por la noche, y tras la cena, los Pjs son destinados como retén a la masía del cerro. Su misión consiste en turnarse haciendo guardia hasta el amanecer. El problema está en que esa misma noche el camello que dejó el costo, junto con dos coleguis, va a subir a recuperarlo. Son unos tipos bastante desastres, y además ni se han enterado del follón de las maniobras, así que si los Pjs están mínimamente alerta los cazarán. Una tirada de Marsialidá mientras montan su arma (descargada, por supuesto, el Hiena no ha autorizado el llevar munición) hará que se caguen en las patas y se rindan sin condiciones.

Caso de que los prisioneros sean llevados al campamento, El Hiena, que para variar ha estado dándole al Chinchón cosa fina, gritará que sin duda son la avanzadilla de un ejército rojo masón camuflado entre la población civil, y ante esto se ve obligado a declarar la ley marcial. Ante lo cual, ordenará a todos que monten en los camiones para tomar el pueblo al asalto... (Ese pueblo que tan bien conocen los Pjs).

Evidentemente, el follón que el "Hiena" y su tropa armarán en el pueblo es cosa fina. Lo más inteligente que pueden hacer los Pjs (y que es lo que hará la mayor parte de la compañía) es escaquearse discretamente para irse un rato de marcha, ya que el follón terminará poco después, cuando la guardia civil detenga al Hiena aporreando la puerta del ayuntamiento, y lo lleve al cuartelillo acusado de borrachera y escándalo público. Por cierto, ni un sólo soldado de su tropa (tenientes incluidos) moverá un dedo para ayudarle. Si los Pjs todavía corren por ahí, oirán como el teniente Paje, un tipo duro pero razonablemente enrollado, ordena a todo dios que se presente al día siguiente a diana en el campamento... tras lo cual se mete en la disco más proxima, en busca de un buen escocés con hielo.

Conclusión

Los Pjs recibirán cada uno de 1 a 3 puntos de Supervivencia, según cómo se hayan comportado en la aventura. Además, recibirán 15 puntos de Moral si llegan hasta el final.

Por cierto, todos aquellos que hayan estado con Ingrid y Sigrid y no pasen una tirada de Aguante de Dif. 10 pillarán unas ladillas de puta madre, grandes como centollas.

Respecto al Hiena, recibirá la medalla al Mérito Distinguido, por lo bien que realizó las maniobras. ◆

P.N.J.

Comandante Morales "La Hiena"
Apariencia: Delgado, alto, dentón y gilipollas.
Velocidad: ML
Ataque: Es un gafe y un desastre.
Músculo 1, Intuición 1, Cerebro 1, Personalidad 3, Educación 3.
Habilidades: Mando A.

Imeco Revetllat
Apariencia: Alto, de sonrisilla tímida, gafas de culo de vaso.
Velocidad: M
Ataque: Inofensivo.
Músculo 3, Intuición 2, Cerebro 4, Personalidad 2, Educación 5.
Habilidades: Conocimientos Universitarios E, Escaqueo A, Mando A.

Tirilla Triana
Apariencia: Bajito, moreno, cejijunto.
Velocidad: CL
Ataque: Agobiar.
Músculo 4, Intuición 5, Cerebro 2, Personalidad 4, Educación 4.
Habilidades: Conocimientos Universitarios A, Buitreo B, Detectar bareto guay D, Juego A, Ligar B, Hablar guiri A.

Sargento Fojones "Festículos"
Apariencia: Cruce entre Rambo, Frankestein y la mona Chita.
Velocidad: MR
Ataque: Ordenar flexiones y chorradas por el estilo.
Músculo 5, Intuición 5, Cerebro 1, Personalidad 1, Educación 1.
Habilidades: Artes Marciales D, Deportes D, Marsialidá E.

Ingrid y Sigrid
Apariencia: Vikingas ninfomaníacas.
Velocidad: CL
Ataque: CENSURADO.
Músculo 5, Intuicion 2, Cerebro 1, Personalidad 4, Educación 3.
Habilidades: Ligar D.

Camellos
Apariencia: Colgaos.
Velocidad: CI
Ataque: Decir "que ti voy a pegá".
Músculo 1, Intuición 3, Cerebro 1, Personalidad 2, Educación 1.

Concurso RQ Básico

Bueno, pues tras arduas deliberaciones (y más tiempo del deseable, todo hay que decirlo) el jurado se ha decantado. ¿Cuál es la criatura que aparece en la portada de RQ básico? Montones de cartas han respondido a la pregunta, cada una a su modo. De toda la plétora de seres (exactamente 31) de pesadilla que la imaginación calenturienta de nuestros lectores ha engendrado, los traductores de RQ en colaboración con algunos compañeros del Club Héroe de Madrid han tenido que elegir SOLO UNO.

por Luis Serrano y Antonio Polo

Bueno, pues la criatura en cuestión se llama *Cassiel* y su creador es nada menos que un viejo conocido de las olvidadas Runeconsultas (¿es que ya no tenéis nada que preguntar?), Antonio Polo Montilla, de Córdoba.

Naturalmente, la tarea del jurado ha sido difícil, sobre todo a la hora de escoger entre los tres finalistas. Debemos felicitar también a Guillermo Hernández Gadea, de Mislata, Valencia, por su *Krjalk* y a Millán Mozota Holgueras, de Santander, por su *Balteknorr*. Ellos han obtenido el segundo y el tercer lugar del torneo, respectivamente. Pero ahora vamos a lo que importa. ¿Qué es exactamente un *Cassiel*?

Cassiel (Aquaticum Amorphus)

Cassiel es uno de los monstruos preferidos por Delecti el Nigromante para guardar su reino pantanoso y para perseguir a aquellos que le incordian.

Cassiel es un cruce de glotón y de un poderoso espíritu de la región interior. Su aspecto es el de un gran humanoide verde y panzudo con tres cuernos y afilados dientes.

Cassiel tiene tres características que lo hacen muy especial. En primer lugar tiene la capacidad de absorber agua y aumentar su TAM; por cada 6 litros de agua que traga es capaz de aumentar su TAM en un punto hasta un máximo incremento de 40 puntos.

En segundo lugar, su sangre es de un color verdoso corrupto y apesta lo suficiente como para tumbar al más valiente de los aventureros. Cada vez que Cassiel es dañado, el arma atacante recibe 1D4 puntos de daño ácido directamente a sus PA. Además, 1D6 asaltos después, el espantoso olor de la sangre del monstruo se esparce por los alrededores de tal forma que todo aquél situado en un radio de tres metros debe hacer tiradas de CON x5 cada asalto para no caer desmayado, preso de la náusea. Naturalmente, los aventureros pueden aguantar la respiración según las reglas de asfixia habituales.

Por último, no podemos dejar de mencionar el veneno de su mordisco, de POT 15, que si no es resistido con éxito por la CON del aventurero atacado paralizará de inmediato todo el cuerpo de éste. Si el PJ resiste con éxito el veneno, sólo se verá paralizada la localización alcanzada. Cassiel usa este ataque sólo en casos difíciles o cuando quiere transportar a una de sus víctimas.

El agua absorbida por Cassiel se va perdiendo a la tasa de 1 punto de TAM cada 5 minutos.

Características		*Atributos*
FUE	35	Mov.: 4m./MR
CON	20	Pt.Golpe: 20-40
TAM	20-60	Pt.Fatiga: 55
INT	13	Pt.Mágicos: 14
PER	14	MR-DES: 4
DES	8	
ASP	3	

Localización de Golpe	*Cuerpo /Cuerpo*	*Proyectiles*	*Puntos*
Pierna D	01-04	01-03	8/7-14(.33)
Pierna I	05-08	04-06	8/7-14(.33)
Abdomen	09-11	07-10	8/7-14(.33)
Pecho	12	11-15	8/9-17(.40)
Brazo D	13-15	16-17	8/6-11(.25)
Brazo I	16-18	18-19	8/6-11(.25)
Cabeza	19-20	20	11/7-14(.33)

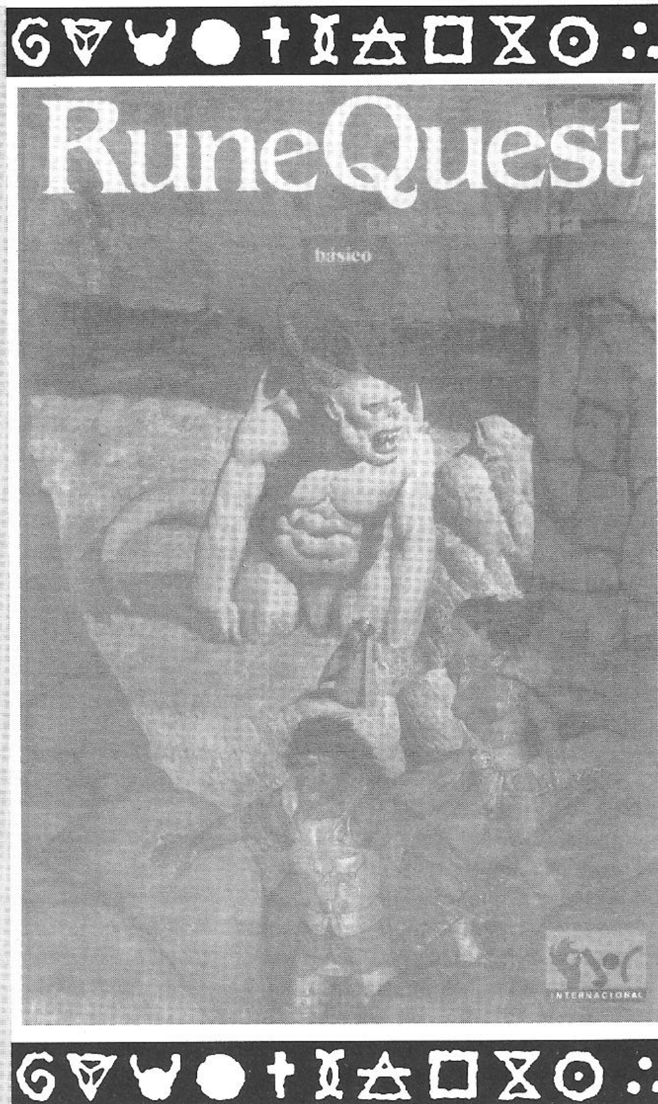
Arma	*MR*	*% At.*	*Daño*	*%Det.*	*Pt.*
Mordisco	7	65	1D10+(2D6-5D6)+veneno	–	–
Garra	7	75	1D8+(2D6-5D6)	40	11
Cornada	10	60	1D6+2+(2D6-5D6)	–	–

Hechicería (INT libre 8; Intensidad 50%, Alcance 30%, Duración 10%): Animar Agua 35%, Asfixia 70%, Formar/Colocar Agua 20%, Piel Vital 45%, Succionar FUE 40%.

Habilidades: Escuchar 40%, Nadar 70%, Oler Sangre 95%, Otear 50%, Rastrear 45%.

Armadura: 8 puntos de piel costrosa y 3 más en la cabeza debido a los cuernos.

¡Bien! Pues ya sabemos todos quien es Cassiel. No se porqué me da en la nariz que el pobre perro faldero de Delecti no va a durar gran cosa en algunas campañas que yo me sé... ◆


RuneQuest
básico
INTERNACIONAL

STAR WARS

Asesinato en Lloor-T

Este es un módulo para Star Wars lleno de originalidad. Ha sido diseñado de forma que el número de jugadores no tenga excesiva importancia, pudiendo incluso servir para un solo PJ, dado que se trata en su mayor parte de una aventura de investigación (algo quizá poco común en este juego). Por otro lado tiene la particularidad de ser una aventura con "consecuencias", por lo que se amolda muy bien a las características de una campaña, o simplemente una bonita forma de preparar una sorpresa para los PJs.

por David Revetllat i Barba

A los PJs se les ofrecerá un trabajo de protección para un transporte de elementos electrónicos de alta tecnología al planeta Tarrestnom. El Capitán de una nave les ofrecerá 700 Cr. a cada uno (no subirá el precio, y amenazará con buscar a otros si se niegan, en cuyo caso se acabó la aventura). Los propietarios del carguero, el Capitán Uerd na, y su hijo y segundo, Gisl na, son completamente legales, y tienen todos los papeles de la nave y la carga en regla, junto a la autorización imperial. El trabajo consistirá en proteger las valiosas piezas durante su carga, viaje y descarga en Tarrestnom. Una vez concluida la fácil misión se les pagará lo acordado y se quedarán todos en la ciudad en busca de un nuevo trabajo eventual. Pero el nudo lo encontrarán una vez en la ciudad de Lloor-T (la única existente en el inhóspito planeta), ya que el gobernador civil de la ciudad es asesinado al poco de haber llegado los PJs, por lo que el comandante en jefe imperial de Lloor-T ha decidido, en cuanto se ha sabido su muerte, cerrar la ciudad a toda entrada o salida y obligar a quienes ya habían despegado a regresar. El comandante era íntimo amigo del gobernador asesinado. De momento las sospechas recaen sobre comandos rebeldes que hayan podido introducirse en la ciudad. Ha jurado dar una muerte muy lenta al autor de los hechos, y una buena recompensa a quien lo coja. Pero el auténtico autor del asesinato es un Quarren que trabaja como espía-asesino para el servicio de inteligencia imperial. El gobernador había descubierto las intenciones de establecer en su querida ciudad un laboratorio secreto para investigar con un nuevo y demoledor agente químico, y también que el servicio secreto había escogido dicha ciudad para hacer la primera prueba con sus habitantes anunciándolo después como un terrible golpe de mano rebelde contra una ciudad bajo jurisdicción imperial habitada casi exclusivamente por civiles. El gobernador amenazó con dar a conocer el plan a toda la galaxia, y obviamente el servicio de inteligencia no podía permitir eso. Por parte de los imperiales, sólo el comandante sabe de la estancia en la ciudad de un miembro del servicio secreto, pero no sabe qué finalidades tiene, y por nada delatará en principio su presencia. El espía imperial cree que su crimen ha pasado impune sin ningún testigo, pero no es así. Alguien pudo verlo todo perfectamente: un mamífero cuadrúpedo de pelo negro y de poco peso corriente como animal de compañía entre algunos humanos, que rondaba por los tejados en busca de posible compañía de congéneres de sexo opuesto.

El planeta Tarrestnom

Se encuentra en el sistema Anávila, el cual consta de 3 cinturones de asteroides y 4 planetas, dos de ellos gaseosos, otro demasiado cercano a la estrella para ser habitable (con temperaturas de más de 600 grados C) y el tercero Tarrestnom.

Atmósfera: respirable para humanos y similares, aunque muy seca.

Radio polar: 6250 Km. Radio ecuatorial: 6300 Km.

Tipo: totalmente desértico, con la mayoría de los sedimentos de color rojizo. Noches gélidas y días tórridos.

Temperaturas: entre -25 y 0 °C de noche, y entre 50 y 70 grados °C por el día.

Fauna y flora conocida: minúsculos lagartos e insectos. Diminutas plantas compuestas únicamente de tallo y raíces, sólo comestibles si previamente se hierven, excepto para los lagartos indígenas (tirada de supervivencia de 20 o más para averiguarlo).

Lunas: ninguna.

Población: nunca censada. Se conocen al menos dos ciudades habitadas, Lloor-T, ciudad de paso de algunas mercancías, y Orp, sin ninguna aplicación, constituida básicamente por vagabundos y similares que viven de lo que encuentran. Hay rumores sobre algunas tribus que sobreviven en el desierto, pero nunca se han llegado a establecer contactos.

La única ciudad del planeta con aspiraciones comerciales es Lloor-T.Tarrestnom es un planeta casi olvidado en los límites del Imperio. No tiene ninguna aplicación comercial en principio. Están muy necesitados de elementos manufacturados de alto nivel tecnológico, aunque a nadie se le ocurre comerciar con él dadas las grandes distancias que hay que recorrer y el alto nivel de delincuencia. En la ciudad se prohibe llevar armas pesadas, deben dejarse en el puerto y recogerse al salir. El



castigo por encontrar a alguien con un arma que cause más de 4D6 de daño y que no posea licencia especial (soldados,...) es su confiscación y un año de prisión (serán advertidos de ello al llegar por el encargado del astropuerto, aunque él no les obligará a nada, sólo es un funcionario). Pueden dejarlas en la aduana voluntariamente (controlada por los Guardias Cívicos) o venderlas en el mercado negro. Sin embargo se permite la estancia de individuos más o menos "ilegales" si no hacen mucho ruido. La mayor parte de la gente que se encuentra en Lloor-T está de paso o tiene algún pequeño negocio.

Existe una pequeña guarnición imperial en la ciudad encargada de imponer el orden. Está formada por el comandante en jefe militar de Lloor-T, 6 oficiales, 15 suboficiales y 100 soldados de asalto. A puestos como Lloor-T sólo se envía a los oficiales poco destacados o que no encajan perfectamente con el molde impuesto por el Imperio. Además, rondan los Guardias Cívicos, policía original de Lloor-T que conserva sus obligaciones en colaboración con los soldados.

La ciudad mide aproximadamente 10 Km. de norte a sur y 16 de oeste a este. El astropuerto se halla en el límite oeste de la ciudad. En su mayoría está formada por callejuelas sin orden ni concierto, que hacen perder bastante el tiempo si se quiere ir de un sitio a otro (aproximadamente el doble de lo normal).

Lugares de interés en Lloor-T

Cuarteles imperiales.

Situados en el centro de la ciudad. Están formados por unos cuantos barracones, una cantina, oficinas, y una sección especial de habitaciones individuales para oficiales. Todo está rodeado de una valla electrificada y soldados de guardia vigilando por todas partes de día y de noche. También hay un bloque prisión de baja seguridad, consistente en varias celdas de hormigón con puerta de barras metálicas. En principio los PJs no tienen por que entrar en los cuarteles, a no ser que sea por invitación de algún oficial o porque vayan a parar a la prisión por algún delito imperial.

Oficinas de la Compañía de Transportes Malerck.

Se encuentran en un edificio de dos plantas el este de la ciudad. Hay varias parejas de guardias privados por todas partes, una de ellas en la entrada principal y otra en la trasera. En una de las oficinas del segundo piso se encuentra Forgrer Malerck atendiendo sus asuntos. Para acceder hasta ellas hay que detenerse varias veces para mostrar la documentación a los guardias si no se dispone de una contraseña.

El Gamorreano Risueño.

Local de reunión para diversos personajes del hampa, donde también se puede beber alguna cosa, si uno se atreve a quedarse mucho rato. En realidad se trata de la base de operaciones de una importante organización criminal dedicada principalmente a la trata de mujeres Twi'lek (como la esclava de Jabba el Hutt sacrificada al Rancor en el film), contrabando, robo,... Dicha organización se extiende por varios planetas similares a Tarrestnom, y sus miembros son bastante temidos por la gente honrada. Su dirigente se halla casi siempre en una habitación aparte donde da rienda suelta a sus más bajos caprichos, y donde recibe las visitas.

Taberna Ardnaxela.

Conocida taberna de Lloor-T regentada por un tal Joss Eff y con una buena reputación de atención al cliente. Los precios son muy buenos. En dicha taberna puede encontrarse de 23:00 a 1:00 a los dos esbirros contratados por Forgrer Malerck para descubrir al asesino del gobernador.

Además, si los PJs acuden al local entre esas horas, el máster deberá tirar 1D6. Si el resultado es 1 o 2, también se hallará Alar Roderck en una mesa aparte, aunque si aún no han oído hablar de él no debes hacer ninguna descripción especial.

Taberna Nams-Aj.

En esta taberna puede encontrarse a Alar Roderck si se acude de 22:00 a 00:15. Para saber si efectivamente se encuentra en ella, el máster debe tirar 1D6. Si el resultado es de 3 a 6, lo encontrarán, y si no llegará en 3D6+17 minutos (a no ser que ese día se encuentre en Ardnaxela). De hecho Alar odia la música que ponen en el local, a la que llaman algo así como Xass (Alar dijo en una ocasión que esa música sólo le podría parecer agradable a un gamorreano viejo y sordo) pero le gusta la ambientación.

El Basurero Espacial.

Vieja tienda de chatarra que se dedicaba a la compra venta de maquinaria estropeada y trastos viejos, pero que cerró hace un año. Recientemente ha sido alquilada por el ISB vía Xbr, y se ha instalado en sus sótanos en el más absoluto secreto un pequeño laboratorio.

Laboratorio secreto del ISB.

Se halla en los sótanos de la tienda de chatarra cerrada descrita anteriormente. Una alfombra en el suelo de la trastienda cubre una trampilla que comunica con una escalera. Bajando por ella se llega a una maciza puerta metálica con un teclado alfanumérico acoplado en medio. Para poder abrirla sería necesario conocer el código o conseguir una tirada de seguridad de 25 o más. Xbr se encuentra en él de 15:00 a 21:00 horas cada día. Dentro hay dos técnicos imperiales trabajando en el proyecto de armas químicas. La habitación está repleta de aparatos de seguridad destinados a evitar cualquier accidente. Eso implica que si los PJs disparan a alguien y fallan, darán automáticamente a alguno de los sistemas de contención (no decir a los PJs que función tienen los aparatos) y los agentes contaminantes empezarán a extenderse en milisegundos. Si esto sucede, tirar 10D6 contra la fortaleza de los presentes en la habitación cada asalto. En 2 asaltos habrá conseguido salir al exterior, y cubrirá toda la ciudad en 5 asaltos. Estando en el exterior, habrá que tirar 6D6 cada asalto contra las fortalezas (a no ser que se lleve traje de vacío). Si alguien se pone el traje de vacío cuando la atmósfera ya estaba contaminada, tirar los 6D6 contra fortaleza (o los 10D6 si se está en el interior del laboratorio) el primer asalto en que se encuentre dentro del traje, e ir restando un dado en cada sucesivo asalto hasta que no haya que tirar más, lo cual querrá decir que se ha conseguido expulsar el aire viciado del traje y cambiarlo por aire normal. Por su parte, los técnicos siempre trabajan con un traje de vacío puesto, al igual que Xbr cuando entra en el laboratorio. Hay que tener en cuenta que la armadura de los soldados de asalto estandar incluyen protección limitada contra el vacío. Ello viene a significar que podrían resistir hasta unos 30 minutos con la exigua reserva de aire que pueden llevar en sus trajes, pero pueden encontrar recambios en su base, por lo que es muy posible que la mayoría de ellos sobreviva. En tal caso, pondrían a la ciudad en caso de alerta máxima e impondrían toque de queda a los supervivientes, manteniéndose la ciudad cerrada.

Palacio del Gobernador.

Consta de cuatro plantas más una terraza espléndidamente decorada con exóticas plantas que resisten climas adversos. Hay una puerta principal constantemente vigilada por cuatro guardias ciudadanos, y otra trasera, al lado de una gran compuerta por donde se introducen las provisiones hacia la cocina, vigiladas ambas por otros tantos

guardias. En el interior, hay todo tipo de lujos en las tres plantas superiores, y en ellas habitan los ayudantes y secretarios del Gobernador. La planta inferior está destinada a los aposentos de la servidumbre, cocina, y otros usos similares. Hay cinco guardias en cada piso. Al pasadizo secreto que conduce a la terraza se accede desde una serie de arbustos que hay a unos 100 metros del Palacio, en una trampilla disimulada. No hay ninguna edificación en 150 metros alrededor del Palacio, y los guardias no dejan acercarse a nadie a menos de 25 metros sin identificarse. Dentro del pasadizo se puede encontrar, con una tirada de 15 o más en buscar, un trozo de ropa color rojo oscuro colgando de un saliente en la pared. Para acceder por vía legal deberán dejar todas sus armas (y las ilegales "desaparecerán" para ir a parar al mercado negro, y si los PJs se empeñan en decir que las llevaban, serán detenidos y entregados junto a sus armas a las fuerzas imperiales) y pasar luego por un detector de metales y fuentes de energía, tras lo cual serán recibidos por un secretario a quien podrán exponer sus problemas.

Taberna de la Oveja Roja.

De las peores de la ciudad. Aquí llega la peor calaña que se pueda encontrar a beber un asqueroso trago de lo que se sirve en ella por sólo 1 crédito (para que no se burlen de los PJs y no acabe mal la cosa, tendrán que hacer un trago, lo que supondrá tirar 3D6 contra su fortaleza). Aquí pueden encontrar a Ñam Ñum y a Ahum Ahum, aunque lo mejor sería no cruzarse nunca con ellos. Si no buscan ofrecer un trabajo o no ofrecen dinero, más vale que no les molesten demasiado o la pelea está servida (¡a muerte, claro!).

Taberna Sarlaack Sediento.

Nada de especial. Su propietario, el Quarren Voskafred Boes, obviamente no abrirá si los PNJs contratados por Malerck ya se lo han cargado (leer más adelante).

Otros posibles lugares.

Otros establecimientos que pueden encontrarse en Lloor-T son chatarreros, vendedores de naves y vehículos de como mínimo tercera mano,...en fin, todo aquello que al máster se le ocurra, incluyendo viviendas y cubículos improvisados en rincones sucios para los más pobres, así como innumerables tabernas de lo más cutre.

Personajes importantes

Forgrer Malerck. Llegó al planeta hace varios años con un puñado de créditos en el bolsillo. De la nada consiguió formar una gran empresa comercial dedicada al transporte de todo tipo de materiales entre planetas con problemas para adquirirlos (por su lejanía, trabas imperiales, piratas,...). En estos momentos está teniendo problemas con cargamentos que tenían que partir pero que deben quedarse en Lloor-T a causa del bloqueo, por lo que ha contratado los servicios de Lioness Saver y su fiel amigo Reqd Iz para que busquen al asesino del gobernador por su cuenta y resuelvan de una vez el problema. Malerck ofrece una recompensa extra aparte de la del Imperio por la captura del criminal, y paga además los servicios de los dos. Lleva siempre vestimentas elegantes de color blanco.

La verdad es que no paga muy bien a los dos PNJs contratados, pero como a Saver le regaló un Captador de Infrarojos Pearson (PC abreviado) instalado en el interior de su casco y que da imágenes en blanco y negro en una diminuta pantalla interna en situaciones de excesiva oscuridad, ahora se aprovecha de ello y se lo recuerda cada vez que intentan pedir un aumento.

Lioness Saver. Cazarrecompensas bastante famoso y muy poco escrupuloso cuando se trata de dinero. Ha tenido una gran suerte de hallarse en el planeta en el momento del bloqueo, ya que debido a éste no tendrá la competencia de otros cazarrecompensas. Tiene pues el campo bastante libre, y le molestará que otros se interpongan en sus pesquisas. Si los PJs conectan con él y quieren averiguar algo, les dará pistas falsas tales como que sospecha de dos Jawas o de un ladrón. No soportará que nadie se meta en su camino, y mucho menos que alguien le gane en este asunto. Si los PJs lo hicieran, ya se podrían preparar. Viste una armadura de cazarrecompensas color gris y, la verdad, podría estar mejor cuidada.

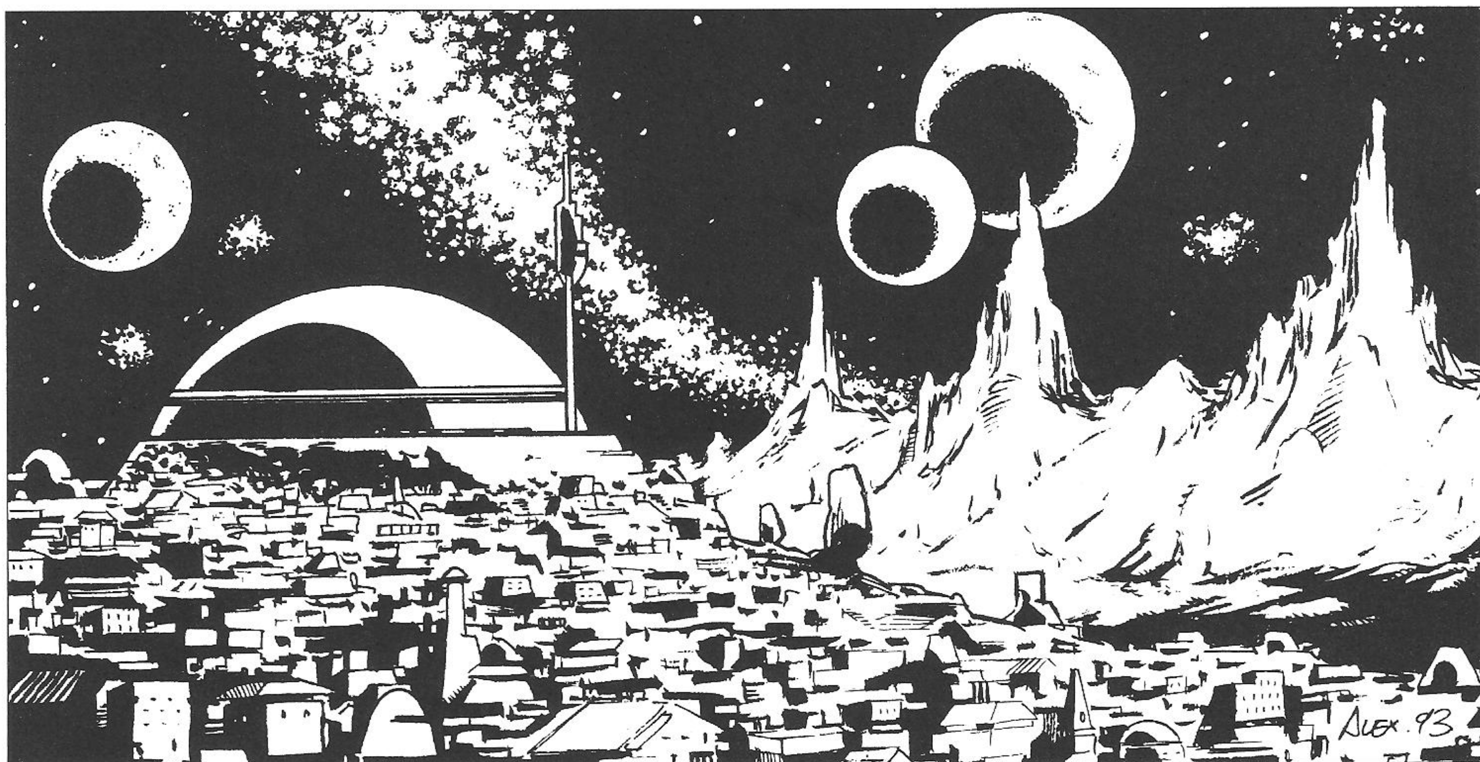
Reqd Iz. Perteneciente a la raza Wookie, Iz tiene fama de peligroso cuando se enfada con alguien (acostumbra a partir su columna vertebral en dos). Eterno y peludo compañero de Saver, ha recorrido incontables mundos a su lado. Juntos han servido de guardaespaldas, cazarrecompensas de famosos criminales, mercenarios al servicio del imperio,... Es un poco tímido y poco hablador con personas poco conocidas, pero su fiereza y fidelidad a Saver son indiscutibles, al menos ante los demás. Entre ellos luego siempre puede haber una rabieta para ver quién va delante.

Lyer Da Elster. Comandante en Jefe de Lloor-T. Desde antaño los varones de su família constaron como destacados oficiales al servicio del orden imperante, pero la verdad es que Lyer está algo decepcionado con el Imperio. Su estado de ánimo no pasa desapercibido, por lo que se le envió a un puesto de poca relevancia como es el de Lloor-T. Algunas veces se le ha pasado por la cabeza abandonarlo todo, pero el castigo por traición al Imperio para un oficial es muy fuerte, y podría repercutir en su familia. Amigo íntimo del recientemente asesinado gobernador, hará lo que sea por encontrar al culpable. Conoce la estancia en la ciudad del agente secreto imperial, pero tiene órdenes explícitas de ayudarle en todo lo que pida sin hacer preguntas, y no dar a conocer su existencia a nadie (salvo a su segundo en caso de muerte) bajo ningún concepto. No tiene ni idea de cual es la misión de Xbr, pero sospecha que los altos mandos desconfían de él y han enviado al espía para observar su conducta, intentando hacer ver que Xbr ha venido a trabajar en un "proyecto importante". Sólo una persona más en Lloor-T conocía la presencia del espía en la ciudad: el propio gobernador, aunque esto no será motivo de sospecha para Lyer.

Alar Roderck. Ex-corsario famoso por sus continuos pillajes a transportes de suministros imperiales en el pasado, ahora Roderck trabaja como un experto en ordenadores. Es capaz de entrar en las más complicadas redes secretas para obtener la información buscada. Se dedica actualmente a vender secretos informáticos y a piratear programas de alto coste a precios más reducidos. Suele ir acompañado de su antigua segundo oficial, Dagma Retsky, un as como piloto y aún mejor manejando un buen bláster. Alar puede incluso hacer desaparecer, por una buena suma, importantes informaciones sobre el pasado de algunos criminales, o cualquier otra cosa que pueda borrarse o introducirse en un ordenador. Los PJs podrían contratarle también para esto, pero si alguno decide no pagar, Alar no expondrá demasiado el tipo, simplemente introducirá al PJ en cuestión como enemigo público número uno en los bancos de datos imperiales. Lleva puesto un traje rojo de piloto con bastante guerra encima.

Dagma Retsky. El pasado de Dagma Retsky fue borrado de los bancos de memoria imperiales hace tiempo, al igual que el de Alar Roderck (se sospecha que la causa fue una incursión en las redes de ordenadores de éste último). Se sabe sin embargo que antes de conocer a Alar, Dagma había trabajado en importantes investigaciones en Cerebrología Animal Espacial en algunas de las mejores universidades, y que incluso se ofreció voluntaria para un experimento de teleconexión de cerebros con algunos tipos de animales





para poder comparar los procesos mentales de éstos con especies más evolucionadas. Así, Dagma se encuentra en la actualidad conectada a Gugol, pudiendo comunicarse a una distancia máxima de 100 Km. gracias a elementos electrónicos conectados a los cerebros de ambos (no pueden apreciarse a simple vista). Lleva también un traje rojo de piloto, aunque más cuidado. Además Dagma es bastante fácil de reconocer, debido a la operación de cirugía estética que se hizo tiempo atrás en sus orejas, dejándolas elegantemente puntiagudas. Dagma no explicará todo lo que ha averiguado sobre el asesinato a Alar hasta el día siguiente a la llegada de los PJs.

Gugol. Especie animal bastante difícil de encontrar. Hay especulaciones sobre un primitivo origen común al de los humanos. Gracias a su conexión con un cerebro humano, Gugol ha conseguido desarrollar al máximo sus capacidades intelectuales, al no depender del habla ni la lectura para poder asimilarlos, y con un prolongado aprendizaje. Es bastante independiente y acostumbra a pasear por los tejados (mucho menos peligrosos que las calles). Está totalmente cubierto de pelo negro, y a los de su especie se les llama Catzo aunque esta información sólo puede obtenerse con una tirada en razas alienígenas de 20 o más. Gugol es quien ha visto el asesinato, y ha transmitido esos conocimientos a Dagma. Sin embargo Alar y Dagma no piensan delatar al culpable por su cuenta, ya que el contacto con la ley podría ocasionarles problemas, y el Gobernador no les caía nada bien (había intentado capturarlos más de una vez). A través de Gugol conocen asímismo las entradas al pasadizo secreto que conduce a la terraza del palacio. De hecho se trata de un gato, pero los PJs no deben saberlo así. Hacer la descripción de un gato negro (uñas, cuatro patas,...) pero sin dar el nombre de gato. La mayor parte del tiempo está junto a Dagma, excepto por las noches, que inicia su vagabundeo.

Xbr Golferic. Perteneciente a la raza de los Quarren, Xbr empezó a servir para el Imperio hace ya varios años, y ha subido de categoría muy rápidamente. Es de plena confianza para el servicio secreto, y tiene absoluta carta blanca. Su misión era instalar un laboratorio secreto en Lloor-T donde elaborar una reciente arma química capaz de destruir toda vida en la ciudad con la ayuda de dos técnicos del ISB, y después de hacerlo escapar los tres (siguen siendo tres hombres valiosos para el ISB) dando las culpas luego a un atentado rebelde contra ciudades bajo la custodia del Imperio. Ni tan sólo los propios soldados imperiales ni sus oficiales debían saberlo. Son tropas prescindibles, dado que sólo van a parar a sitios como Lloor-T los soldados y oficiales que por una causa u otra han tenido algún roce con el sistema imperial. El gobernador descubrió los planes de Xbr y lo citó para pedirle explicaciones en la terraza de su pequeño palacio, donde el espía le inyectó una droga que tras unos momentos de pérdida de memoria y de toda capacidad de decisión, acababa con una muerte súbita tras varios espasmos. La reunión había sido secreta, Xbr había accedido a la terraza a través de una entrada secreta que sólo conocía el Gobernador y que dio a conocer al espía (ni tan sólo Lyer la conoce) por lo que Xbr tuvo tiempo de escapar de sobras sin ser visto por nadie ...o casi nadie! Gugol, que había tenido la increíble suerte de encontrar a una congénere de sexo opuesto en el palacio, pudo verlo todo con su aguda vista. Pasaron dos horas hasta que los sirvientes encontraron el cadáver, y la autopsia reveló la presencia de veneno. Los enemigos del Gobernador en una ciudad repleta de criminales eran incontables, y la búsqueda va a ser muy difícil. Xbr ha preparado la iniciación del proceso para dentro de 5 días a partir de la llegada de los PJs. El y su equipo habrán huido, con o sin permiso, seis horas antes en su nave particular, estacionada en el espaciopuerto.

Paap Pier. Líder de la organización criminal interplanetaria con base en El Gamorreano Risueño. Su principal objetivo en la vida es acumular todo el poder posible en sus manos y disfrutar de todos los placeres de la vida al máximo. El negocio le va bastante bien de momento. Se dedica también a la venta de información importante sobre los bajos fondos.

Uerd Na. Capitán del carguero que contrata a los PJs. Se dedica al comercio de todo tipo de mercancias mientras no rayen la ilegalidad.

Siempre tiene los papeles en regla y nun-

ca ha tenido problemas con las autoridades, con las que ha colaborado si ha sido necesario. Es un claro ejemplo del buen comerciante que nunca se ha metido en el más mínimo lío.

Gisl Na. Hijo único del Capitán Na, sigue su mismo camino por el momento. Con su ayuda, su padre pudo acabar de pagar los plazos de su nave espacial, y así dedicarse libremente al comercio por toda la Galaxia.

Desarrollando la partida

Si en el currículum de los PJs constan importantes intervenciones contra el Imperio especialmente relacionadas con la Alianza y son detectados al cruzarse con una patrulla imperial (probabilidad de sacar un 1 con 1D6 tras lo cual volver a tirar 1D6 y si se saca 1, la patrulla quiere registrar a los PJs, tirar una vez cada día) pasan a ser sospechosos de formar parte de un comando rebelde. Si oponen resistencia y no consiguen matar a toda la patrulla (1D6+2 hombres) ya están listos, porque entonces serán buscados no como sospechosos sino como el propio comando. Si no se resisten o pierden la batalla, serán conducidos a la base, interrogados por separado, y tras unas cuantas vicisitudes y la confiscación de todas sus armas, y de todo excepto la ropa si se han cargado a algún soldado (quedando entonces indefinidamente detenidos los que le hayan dado a alguien), puestos en libertad (si se dedicaran a encarcelar a todos los delincuentes tendrían que convertir Lloor-T en ciudad prisión). De hecho, si no se resisten todo será una simple rutina de fastidio de delincuentes. Podrá liberarse a los detenidos pagando 600 Cr. de fianza por cada uno (excepto los que se hayan cargado a algún soldado, a los cuales el único modo de librarlos de condena será un heroico rescate suicida por parte de sus compañeros). Los PJs pueden buscar y preguntar entre la gente para conseguir alguna información, si el que habla consigue sacar una tirada de 10 o más en bajos fondos. Si la pasan, les dirán que busquen a Paap Pier en El Gamorreano Risueño, quien, les aclararán, les ofrecerá información por un módico precio (les dirán como ir hasta el local también). Sin embargo, si no la pasan, no sólo no conseguirán ninguna información, sino que correrá la voz de que unos forasteros están indagando sobre el crimen. Las voces llegarán hasta Lioness y Reqd, quienes, preocupados por la competencia, les tenderán una emboscada con la ayuda de algunos humanos contratados. Si los PJs oponen resistencia los machacarán y listos. Los esbirros de Malerck sólo pretenden llevarlos ante su presencia, y así se lo comunicarán, pero no les importará deshacerse de ellos en defensa propia.

Si los PJs consiguen llegar al Gamorreano Risueño, se les hará pasar a la habitación interior donde Paap se halla recostado casi eternamente en una hamaca. Por 200 créditos les dirá que hay un cazarrecompensas y un Wookie contratados por un empresario que están trabajando sobre ello, llamados Saver e Iz, con los que podrán hacer tratos si lo desean, dando además su descripción. Por otros 100 les dirá donde pueden encontrarlos (mirar la información sobre la taberna Ardnaxela). Si no quisieran pagar, los numerosos esbirros que se encuentran en el local se encargarán de ellos.

Saver e Iz sólo les darán pistas falsas a los PJs (como que sospechan de dos Jawas que entraron a robar en el palacio), y les conducirán ante las oficinas de Malerck, por las buenas o por las malas si sobrevive algún PJ. Una vez ante la presencia del ilustre empresario, se les obligará a confesar todo lo que sepan (de hecho nada, como ya se imaginan Malerck y compañía). Una vez terminado el interrogatorio, les pedirá a sus esbirros que les dejen solos unos momentos (accederán a regañadientes) para hablar con los PJs. Entonces, Malerck les propondrá una recompensa extra si encuentran al asesino, aparte de la del Imperio. Para ayudarlos les dirá asímismo que se halla en la ciudad un importante experto en ordenadores, algo ilegal, que tal vez pueda ayudarles, un tal Alar Roderck, aunque no tiene ni idea de como encontrarlo. Tras esto, los hará salir, cohortándolos a que se apliquen en el asunto. Los dos cazarrecompensas usan una contraseña para poder acceder directamente a las oficinas de Malerck sin trabas. Concretamente la dice Iz en su idioma natal, debido a la dificultad de imitar sus sonidos, y suena algo así como "Rrrgrr Iaaaa ungffff", que en Wookie significa "¡Hola guapísima!"

Los PJs pueden conseguir averiguar cómo conectar con Alar. Si preguntan en los bajos fondos (tirada de 10 o más) les propondrán que acudan a un tal Paap Pier, aunque si ya han oído hablar de él irán directamente si son un poco listos. Por sólo 150 Créditos, Paap les dirá cómo pueden encontrarlo (leer información sobre el Ardnaxela y el Nams-Aj) así como su descripción.

Alar Roderck puede ayudar a los PJs a buscar información en los ordenadores por módicos precios. Lleva en su pequeña mochila roja una mini-terminal conectable a cualquier entrada pública de información (bastante corrientes en las ciudades, algo así como cajeros automáticos en las nuestras). Preguntará qué buscan en especial. Los precios son de 200,500,700 o 1000 créditos, según la dificultad. Si los PJs no tienen ni idea, les propondrá una búsqueda de los asesinos más importantes censados en la ciudad (otra pista falsa de hecho) y así obtendrá la lista:

– Gerf Nieg. Humano. Asesino a sueldo. Esbirro de Paap Pier.
– Ñam Ñum. Quarren. Mercenario independiente. Visto por última vez en la Oveja Roja.
– VAR 19. Robot asesino. Contratado 5 veces por el imperio para buscar rebeldes. Paradero desconocido.
– Lioness Saver. Cazarrecompensas. Trabaja sólo por dinero. Se le ha visto relacionado últimamente con Comercios Malerck.
– Ahum Ahum. Gamorreano que consiguió librarse de su mujer de un hachazo y ahora trabaja de por libre. También se le puede encontar en la Oveja Roja.
– Añadir aquí el nombre y descripción del PJ más mortífero.
– VAR 19 fue desmantelado hace meses por un chatarrero sin escrúpulos, y sus restos se hayan en El Basurero Espacial (con un tiro de 20 o más en buscar lo encontrarán si llegan hasta allí). Todo esto les costará a los PJs 200 créditos.

Cuando ya haya pasado un día después de la llegada de los PJs, Dagma le explicará lo que sabe a Alar. Entonces, si vuelven a acudir a él por algo y Alar ha visto que eran de confianza (han pagado y tal...) les podrá presentar a Dagma, quien les dará una buena pista por sólo 400 créditos (no valen regateos). Si acceden, quedarán en alguna taberna (no en ningún sitio a solas, no se fiarán de los PJs tanto), y allí Dagma les explicará que el asesino era un Quarren que se introdujo por un pasadizo secreto a la terraza del palacio, y tras inyectarle algo al Gobernador, huyó. Llevaba ropas de color rojo oscuro. Es todo lo que sabe (desconocen su nombre y su auténtica personalidad). Si entonces quieren los servicios informáticos de Alar, por otros 500 créditos, sobre los Quarren censados en Lloor-T, el precio es más alto porque la información está un poco protegida, como les explicará Alar (el Imperio sabe que se hallan en la ciudad expertos en ordenadores y seguridad que podrían acceder a cualquier información, por lo que han creído más conveniente no proteger demasiado la identidad de Xbr y sus tareas, para no despertar sospechas):

– Comungos. Tiene una tienda de alimentos en la parte norte de la ciudad. Dirección incluida. Si resulta que Lioness y Reqd ya se lo han cargado (leer más ade-





lante) con un tiro de buscar de 15 o más encontrarán el fiambre en la trastienda entre unas cajas.

– Ñam Ñum. (leer información anterior).

– Kellargtot. Ladrón aficionado. Siempre va acompañado de un Jawa amigo suyo llamado Pwert tyoc. Se desconoce vivienda.

– Nestic Fart. Quarren anciano. Vive en los rincones de las calles buscando entre la basura algo que vender o comer. Siempre cambia de habitáculo.

– Del Jock. Minero sin trabajo desde hace tiempo. Se dedica a hacer cualquier cosa por dinero (asesinatos si el precio es bueno).

– Xbr. Propietario de una tienda de chatarra. Se da la dirección.

– Voskafred boes. Propietario de la taberna Sarlaack Sediento. Ninguna vinculación ilegal especial. Se da la dirección, en la parte oeste de la ciudad.

Si los PJs llegan a desenmascararlo todo y entregar o eliminar al culpable, recibirán las dos recompensas y el agradecimiento del Comandante en Jefe (a no ser que los PJs crean que está involucrado y lien la cosa no confiando en él. Puede ser impredecible lo que los PJs hagan, sin embargo tener en cuenta que Lyer les está agradecido) con lo que resultará que unos supuestos rebeldes habrán entablado amistad con un oficial imperial. Esto podría desembocar en un siguiente módulo en el que los PJs tendrían que intentar hacer pasar al oficial al lado rebelde y conseguir conducirlo hasta una base de la Alianza. Sea como sea, el Comandante les pedirá a los PJs en secreto que eliminen a Xbr si no lo han hecho ya, con lo cual el asesinato del gobernador no habrá quedado impune y sobre él no recaerá ninguna culpa de sus superiores al haber muerto "en una pelea callejera" tal y como informará a los altos mandos.

Los esbirros de Malerck

Por su cuenta, Lioness Saver y Reqd Iz también van haciendo sus pertinentes investigaciones sobre el asesinato con el único fin de aumentar en lo posible sus ahorros. Esto se simulará durante la partida del siguiente modo: dos veces cada día de juego (aproximadamente cada 12 horas) tirar 1D6. Si el resultado es de 4 o más, dichos PNJs avanzan un punto más en la siguiente tabla de conocimientos sobre los hechos:

1. Contactan con Roderck, quien por 200 créditos les da una lista de asesinos sospechosos censados en la ciudad a través de su terminal portátil.

2. Entre ambos se dedican a hacer averiguaciones en los bajos fondos a través de contactos y concluyen que ninguno de la lista podía ser el culpable.

3. En un siguiente contacto, Alar les habla de Dagma. Por 400 créditos les describe al asesino y forma de asesinato.

4. Se cargan a un Quarren (a Comungos) pero tras registrarlo concluyen que se habían equivocado. Dejan su cuerpo escondido y siguen sobre otras pistas.

5. Investigan el pasadizo secreto por la noche y descubren un pedazo de ropa de color rojo oscuro y de mala calidad enganchado en un saliente. Coincide con el color de la ropa descrito por Dagma (si posteriormente entran los PJs, ya no encontrarán el fragmento de ropa). Ellos entrarán a las 23:30, por si da la casualidad que a los PJs se les ocurre ir el mismo día a la misma hora.

6. Vuelven a requerir los servicios de Roderck en ordenadores. Por 500 créditos consiguen una lista de los Quarren censados en la ciudad. Conocen a la mayoría, por lo que sólo sospechan de dos a quienes no conocen, el tabernero y Xbr.

7. Se cargan al tabernero mientras duerme a primera hora de la mañana, pero tras un minucioso registro ven obvio que no había sido él (un pequeño error), así que se dirigen hacia la chatarrería, llegando a entrar en la base del sótano,y disparando contra los dos técnicos. Aquí, el master debe determinar si fallan o no al disparar haciendo las pertinentes tiradas (leer la descripción sobre el laboratorio). Si todo va bien, encontrarán informes sobre la misión de la base. Esperarán la llegada de Xbr y lo liquidarán al entrar. Tras ésto informarán a Malerck, y a través de él al Comandante de la base. El Comandante informará a los altos mandos que, por accidente, ha muerto el enviado especial del ISB en una pelea callejera, junto a lo que parecían ser dos compañeros suyos de cuya presencia a él no se le había informado. El ISB decidirá abandonar el proyecto, ante lo complicado que resulta, y se darán instrucciones a un nuevo agente para activar el proceso de inactivación del agente químico y desconexión de los aparatos, y a Lyer de derrumbar el edificio, sin dar una sola explicación (se supone que Lyer no sabe nada).

Recompensas

Llegar a descubrir el laboratorio: 2 puntos de habilidad. Descubrir que todo era un complot del ISB: 3 puntos. Eliminar a Xbr Golferic: 4 puntos. Eliminar a los dos técnicos imperiales: 1 punto. Conseguir evitar que el agente químico sea soltado y destruya la ciudad: 4 puntos. Sobrevivir en caso de que se inicie y ponerse a salvo: 2 puntos. Además, las recompensas de 6000 créditos (a repartir entre todos) del imperio y de 600 créditos a cada uno por parte de Forgrer Malerck, si pasan a recogerlas. Por conseguir que cambien la música del Nams-Aj: 2 puntos más.

PJs

Reqd. Iz. Wookie
DES 2D+2
Bláster 7D+2
Esquivar 4D
CON 2D
Razas Alien.4D
Bajos fondos 5D
MEC 3D
PERC 2D
Buscar 4D
FOR 5D
TEC 3D+1
Repararar naves 5D
Ballesta láser bolsillo

Lioness Saver.
Humano Cazarrecompensas
DES 4D
Bláster 8D+2
Parar con 5D
CON 2D+2
MEC 2D+2
PERC 3D
Escond./furt. 5D
FOR 3D+2
Atacar sin 4D+2
Escal./salt. 5D+2
TEC 2D
Prog./r.comp.3D+2
Rifle bláster

X.Golferic. Quarren.
Espía imperial.
DES 2D
Bláster 4D
Esquivar 5D
CON 2D
Bajos fondos 5D+2
Supervivencia 4D
MEC 2D+2
PERC 3D+1
Escond./Furt. 5D+1
FOR 1D
TEC 2D
Seguridad 3D+2
Pistola Bláster

F. Malerck.
Humano. Empresario.
DES 2D
CON 2D
Burocracia 5D
Lenguas 4D
Tecnología 3D
PER 2D
Negociar 7D
Mando 5D
Timar 8D
Jugar 3D
El resto 2D
Bláster de bolsillo

PNJ típico
de Lloor-T (humano).
DES 2D
CON 2D
Bajos fondos 4D
PER 2D
Timar 4D
Jugar 3D
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D
Cuchillo.

Guardia Cívico
de Lloor-T.
DES 2D
Bláster 3D
Parar sin 3D
Esquivar 4D
MEC 3D
Cabalgar 4D
FOR 2D (a 2D+2)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
(armadura +2)
Pistola bláster.

Soldado de asalto
DES 2D (reducir 1D)
Bláster 4D
Parar sin 4D
FOR 2D (sube a 3D)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
Armadura +1D (reduce
códigos de DES 1D y
sube los de FOR 1D).
Rifle bláster

Técnico químico del ISB
CON 2D
Tecn. 2D+2
MEC 2D
Pilotaje 3D
TEC 2D
P/r.comp. 4D
P/r.dr. 3D+2
Rep.naves 3D
Pistola.

Sargento/oficial imperial
DES 2D
Bláster 4D
CON 2D
Burocracia 3D
Superviv. 3D
PER 2D
Mando 4D
Buscar 3D+1
FOR 2D
Atac sin 2D+2
TEC 2D
Seguridad 4D
Otros: 2D
Pistola bláster

Comandante Imperial
Lyer Da Elster
DES 2D
Bláster 6D+2
CON 2D
Burocracia 5D
Lenguas 3D+2
PER 2D
Mando 4D+2
Negociar 3D
FOR 2D
Prog. Comp. 4D
Otros:2D
Pistola bláster

Alar Roderck
Ex-corsario.
DES 3D+2
Bláster 7D
Armas pesad. 5D
Parar sin 4D
Atacar con 4D
CON 2D
MEC 3D+2
Artillería 5D
PER 3D
Mando 4D
Esconderse/f. 5D
FOR 2D+2
TEC 3D
Prog./r. com. 10D
Seguridad 5D
Prog./r. dvo. 7D
Rifle láser

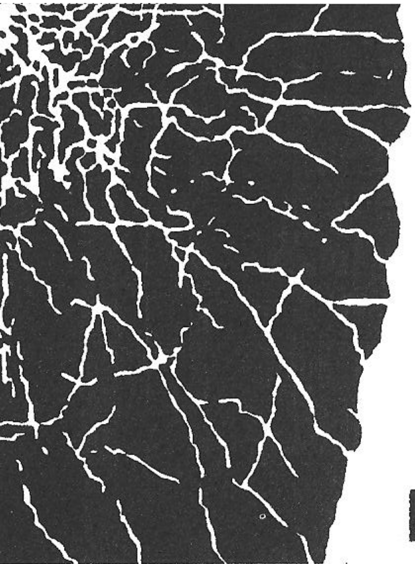
Dagma Retsky Piloto.
DES 3D
Bláster 7D
Esquivar 5D
CON 2D
Culturas 3D
MEC 4D
Pilotaje 6D
Artillería 6D
Escudos 5D
PER 3D
Negociar 4D
FOR 3D
Vigor 5D
TEC 3D
Seguridad 5D
Medicina 5D
Pistola láser

Gugol. Catzo.
DES 3D (sólo esquivar)
CON 2D
Esconderse/f. y buscar 4D
Visión nocturna 5D
FOR 1D (aplicable sólo en
Vigor, Nadar y escalar)
Garras (1D daño)

Paap Pier.
Humano
Líder criminal
DES 2D
CON 2D
Lenguas 3D
Bajos fondos 5D
MEC 2D
Cabalgar 3D
PER 2D
Negociar 4D
Mando 2D+2
Timar 3D+2
Jugar 4D
FOR 2D
TEC 2D
Látigo.

Uerd Na.
Humano
Comerciante
DES 3D
Bláster 6D
CON 2D
Bajos fondos 4D
MEC 4D
Astrogación 6D
Pilotaje 6D
Artillería 5D
PER 3D
Negociar 4D
Timar 7D
FOR 3D
TEC 3D
Seguridad 5D
Pistola láser.

Gisl Na.
Humano
Comerciante
MEC 2D
Pilotaje 6D
Escudos 5D
Artillería 3D
TEC 2D
Medicina 4D
Rep.repul. 4D
Otros: 2D
Pistola láser.



ANALAYA

TORMENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Diseño e ilustración de Fernando Blanco

A Q U E L A R R E

Murder Party

Increíble pero verídico módulo de breve título que trata del Señor que fue muerto por sus siete Pecados Capitales, o un "Murder Party" para Aquelarre.

Esta aventura de Aquelarre es muy especial, por varios motivos. En primer lugar, transcurre en una época histórica anterior a la prevista en el manual del juego. En segundo, los Pjs (no más de 4 o 5) deben ser obligatoriamente de posición social baja (villanos o campesinos) ya que deben actuar como comediantes en la corte del Conde de Barcelona. En tercer lugar, es muy fácil jugar esta aventura "en vivo", durante una fiesta de disfraces de ambiente medieval, por ejemplo, siempre que se cuente con suficientes figurantes que hagan de Pnjs.

por Miguel Aceytuno

"Adonai, dame la Soberbia que me recuerde que soy superior.
Dame la Ira. Que me ayude en la venganza.
Dame la Avaricia. Que me impulse a obtener mis objetivos.
Dame la Gula. Que me obligue a buscar en los caminos.
Dame la Lujuria. Que haga inmortal a mi estirpe.
Dame la Pereza. Que otros trabajen para mí.
Dame la Envidia. Tengo derecho a ello.
¡Adonai, dame el pecado seré un hombre!
Barcelona, invierno del año
de Nuestro Señor de 104 ...

Ramón Berenguer, Conde de Barcelona, ha invitado a una visita "de cortesía" a Bernat, Conde de Besalú. El motivo es bien prosaico. Berenguer sueña con ser el primer gobernante de la Cataluña unida, y todos los apoyos políticos que pueda conseguir serán pocos para tal tarea. Por esto trata a cuerpo de rey al bárbaro y semicivilizado señor de las montañas... ¿Y qué mejor recibimiento que las delicias de una corte?

Vísperas

Berenguer está ofreciendo una cena a sus "nobles" invitados, amenizada por Juglares y Bufones. (Los Pjs). Y he dicho amenizada. Los Pjs deben salir a la palestra, y divertir mediante actuaciones, trucos de magia o poesías a la concurrencia. Todo vale, vale todo... pero recuerda que Señor aburrido no paga.

Actuar no es tan malo como parece. De hecho, es una buena ocasión para echar un buen vistazo a la mesa principal. En ella se sientan, de derecha a izquierda:

Ermengol: Futuro Conde de Besalú. Ermengol es un joven perezoso e indolente, y su inmensa barriga ha causado sensación incluso en la cosmopolita corte barcelonesa. No parece que su padre le tenga en mucha estima, como muestra su antiprotocolaria colocación en la mesa.

Adalberto, Abad de Sant Ginés de Besalú: Grave y digno hombre de iglesia, ya muy anciano (cuarenta años.)

Beliardis: Segunda mujer de Bernat, después de que la primera muriera "en un grave accidente". En lo mejor de su madurez (22 años), Beliardis está increíblemente rica, y no pierde ocasión de insinuar sus encantos a todo ser de sangre caliente que pasa por delante suyo... pero con el debido comedimiento.

Su Alteza Ramón Berenguer: Conde de Barcelona, que Dios guarde.

Bernat, Conde de Besalú: Prototipo de señor/bandolero de las montañas. Debe ser fuerte como un oso... ¡Y el parecido no acaba aquí! Lleva toda la cena comiendo a dos carrillos y riéndose a carcajada limpia. No puede decirse lo mismo de algún comensal...

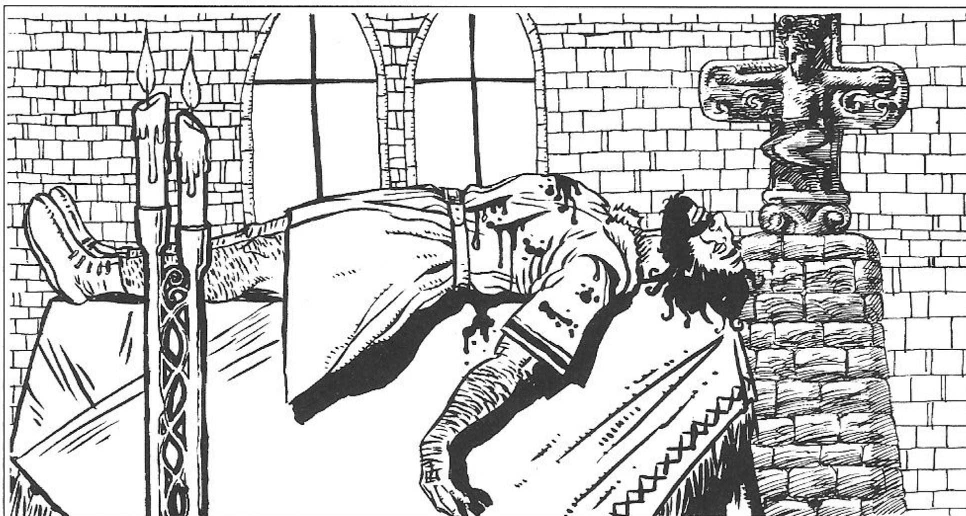
Su Alteza Almodis: Condesa de Barcelona, que Dios guarde.

(Nota: A estos dos que les doy tanta coba es por que son vuestros señores. Al primer Pj que se le escape "el tío ese", como le oiga el Senescal Amat, le va ha hacer arrancar las almorranas a latigazos.)

Iudex: Consejero de Bernat. Hoy le llamaríamos "Asesor fiscal". Hombre frío y de aspecto austero, no parece divertirse demasiado con el espectáculo. (por cierto, conociendo a los Pjs, no me extraña).

Dapifer: Senescal de Bernat. Un hombre joven (18 años) para su cargo, tampoco parece estar pasándoselo en grande.

Además de los sirvientes y cortesanos





varios, tres personas permanecen detrás de la mesa. De derecha a izquierda, son:

Princerna: Copero mayor de Bernat. Hombre que debió ser inmensamente gordo (así como Ermengol), pero que aparece muy delgado ahora, con bolsas de piel colgando de sus mejillas.

Armiger: Guerrero de la edad de Bernat, y muy parecido a él. Jefe de la guardia y guardia de corps personal de Bernat, no es el tipo de persona con la que buscarías pelea. Tan fuerte como su señor, posee, sin embargo, una determinada belleza.

Amat Elderic: Senescal de la casa de Berenguer. Si no fuera un terrible anacronismo histórico, diría que Amat es el perfecto mayordomo inglés de las películas. Pero como no se han inventado ni el cine ni a los mayordomos, diré simplemente que es un hombre de aspecto severo, cuya misión (y máxima preocupación) es cuidar del protocolo. No se por qué, me parece que no está pasando un buen rato. ¿Será por la costumbre de Bernat de tirar los huesos de pollo al suelo, entre eructo y eructo? Por cierto, Amat es el máximo jefe y responsable de los Pjs, digo... Juglares. Y del resto de los servidores.

El banquete sigue y sigue. Pero parece que vuestros trucos no acaban de convencer a nadie. Los Señores se aburren (excepto Bernat, que se lo pasa pipa, y ya casi está como una cuba). El Senescal Amat luce un precioso color púrpura en sus nobles rasgos. Blai, Juglar Mayor de la corte, y vuestro líder y maestro os hace a un lado con un gesto. La atención se centra sobre él, y baja el volumen de las conversaciones. Todos lo conocen.

“Altezas, nobles señores. Permitid a este pobre pecador (aquí una graciosa reverencia) que os narre la increíble y verídica historia de la muerte de un mal Señor que ...”

De repente, se apaga la luz en medio de una terrible humareda. Gritos, confusión. Los lacayos tardan casi medio minuto en llegar con nuevas antorchas. Al encenderse éstas... Bernat yace muerto, sobre la mesa, en un charco de su propia sangre, y Blai se encuentra sobre él. Berenguer salta, fuera de sí: “Tú, Blai, Tú. Mi maestro, mi amigo. ¡Guardias! Llevaoslo. ¡Lo ahorcaremos mañana al mediodía!”

Completas

Reunidos en vuestra sala común, a la luz de una vela, los juglares comentáis la jugada. Maravilloso. Vuestro (querido) maestro en la mas profunda mazmorra. Los invitados en sus habitaciones. Y el Conde de Besalú camino de la capilla.

¿Qué hacéis? Obviamente, querido DJ, tienen dos opciones:

1.- Dejar que ahorquen a Blai. Poco elegante, pero ético y razonable. O.K., saca otro módulo.

2.- Saltar al rescate. ¡Olé, éstos son mis niños!

Lo mas razonable es tratar de investigar que ha pasado realmente. Cosas lógicas serían:

Tratar de examinar el cadáver del Conde. El cuerpo será expuesto en la capilla, para celebrar las honras fúnebres al día siguiente. Pero primero debe ser adecentado (recuerda que está lleno de sangre). En estos momentos, varios servidores proceden a limpiar las heridas, bajo la atenta mirada de Dapifer. Dapifer no conoce las costumbres del palacio, y cualquier persona con una excusa mas o menos válida (Vengo a traer el agua caliente/los paños/el vino) podrá acercarse hasta el cuerpo del Conde sin despertar demasiadas sospechas.

La expresión del Conde es de sorpresa. No de miedo, sino casi de incredulidad. En su enorme cuerpo desnudo pueden contarse hasta siete heridas de cuchillo. Curioso. Una tirada de Medicina no demasiado nefasta, o una de percepción indicará que no son todas iguales. Algunas son sólo débiles golpes mal dirigidos, pero otras indican experiencia y habilidad. No parece demasiado difícil pensar que fueron hechas por personas... o espíritus diferentes.

Hablar con los asistentes al banquete. Ni pensarlo. Excepto Dapifer y Amat, enfrascados en preparar las honras fúnebres, el resto está encerrado en sus habitaciones.

Hablar con el cortejo de Bernat. El cortejo (Unas 20 personas) ya ha sido informado, y permanece silencioso en una sala común. Aparentemente, querían a su señor. Va a ser difícil sonsacarles algo, pero un “Oye, siento lo de tu Señor”, un trago de vino y algo de elocuencia pueden hacer maravillas.

Cada servidor evitará hablar de su jefe directo. Así pues, los guerreros no hablarán de Armiger, ni los escribanos de Iudex, ni los religiosos de Adalberto. Lógico y excusable. Pero un conversador sagaz, que hable con varios servidores separadamente, y me saque un par de tiros de psicología, puede obtener rumores sobre:

Ermengol: “Mi noble señor, que Dios me perdone, no podía verle. Decía que era vago, vago, vago. ¿Comprendéis?, y ese es un gran vicio.” “No sé que será de nosotros. No es que su mano no sepa coger una espada. ¡Es que no vale ni para sacarse a sí mismo de la cama.”

Adalberto: “Es un santo hombre, que duda cabe. Su máxima aspiración era conseguir el Obispado de Gerona, pero mi noble señor siempre se negó a dárselo. Decía que era demasiado codicioso. No lo digo yo.” “Vaya uno. Moneda que ve, moneda que no ves. ¡Así se fuera al Obispado, de una vez!”

Beliardis: “Si yo os contara... Dicen que hechizó al señor para que fuera a su lecho... pero creo que no hace falta, ja ja ja, ya me

entendéis. La señora andaba siempre persiguiendo al Señor... No es malo. Pero también andaba siempre muy cerca Armiger. Y no sólo, creo yo, para proteger al Señor."

Iudex: "Tened cuidado con esa rata. Dicen que trafica con el Diablo, y yo lo creo." "Siempre te miraba por encima del hombro. ¡Como era un mago, Arredro vaya!" "Nadie entraba en su torre". "Iudex estaba amargado. Se sentía muy superior a todo el mundo, y ser un simple servidor de Bernat le pudría."

Dapifer:"Mal negocio hizo Bernat. Mató a su padre por un quítame allá esas pajas, y después se arrepintió. Dio al hijo el cargo del padre, queriendo reparar el error, pero yo no lo hubiera hecho. Conozco a ese hombre, y sé que no perdona ni olvida. ¡Le pierde la ira!

Princerna: "Ja, ja, ja, ja, el viejo Princerna. Vaya un glotón. Llegó a pesar tanto que no podía montar a caballo. Pero Bernat acabó con eso. Le daba muy poca comida, hasta que adelgazó. ¡Con lo que le gustaba comer a Princerna!

Armiger: "Cuando el Conde era un... un jefe de las montañas, vamos, Armiger no era su segundo, sino su igual. Y nunca acabó de asumirlo. Lógico.

Maitines

Los servidores se han acostado, y el cadáver del conde ha sido expuesto en la capilla. Por fin, el castillo duerme. Nada de eso, recuerda que esto es un 'Murder Party'. Un ojo atento que paseara (hábilmente camuflado) por el ala de los invitados, vería que:

– Beliardis va a la habitación de Armiger.

– Princerna se dirige a la cocina, donde arramblará con todo lo que pille. Si se le dirige la palabra, reconocerá que "A mi buen señor, que Dios guarde, no le gustaba que comiera demasiado."

– Muy, muy flojito se oye un cantar que sale de la puerta de Iudex. Ningún tiro de percepción podrá descifrarlo, pero un tiro de Conocimiento mágico revelará que es una invocación (Iudex agradece a los elementales los "servicios" prestados durante la cena). Si se le sorprende, lanzará un hechizo de "Inmovilización", y tratará de degollar a los Pjs... y denunciar a Berenguer que sus juglares han tratado de atacarle mediante magia (mostrando sus propias pociones como prueba).

– Media hora mas tarde, se reúnen todos en el salón, y se dirigen a las habitaciones de Ramón Berenguer. Una hora mas tarde, salen y vuelven a sus habitaciones. Ramón llama a Amat, y despacha con el cinco minutos. A su salida, su único comentario será "Parece que todo va bien, gracias a Dios".

Los nobles han prometido fidelidad y vasallaje a Ramón, le exculpan de lo pasado ("Sin duda, directa intervención del Maligno", dirá Iudex), y se ofrecen a ser sus servidores. Ni una lágrima. Ramón lamenta lo sucedido, y acepta su promesa. La mayor amenaza, una guerra civil, ha sido conjurada.

Laudes

Empieza a amanecer, como si nada hubiera pasado. Agotados por la noche en vela (tiros de Resistencia, detrás de la pantalla, por favor), los Pjs queman sus últimos cartuchos.

– Los miembros de la corte de Bernat salen de la capilla, de orar ante el cuerpo. Una tirada de psicología revelará que no hay demasiada pena en sus caras...

– Si antes no lo han hecho, podrán hablar con los servidores de la corte de Besalú. Y si tienen la suficiente cara (y pasan un montón de tiros de elocuencia y psicología) quizás puedan hablar con los mismísimos miembros de la corte.





Es difícil, y será necesario que inventen una buena excusa. Ofrecerán la misma información que la que antes dieron los servidores, tratando cada uno de ellos de desviar las sospechas hacia otro. Ni Beliardis ni Iudex ni Ermengol se rebajarán a hablar con la plebe bajo ningún concepto.

– Si los jugadores se ven muy perdidos... recurramos a la ayuda divina. Siempre viene de gusto. Si los Pjs consiguen hablar con Blai, éste les revelará sus sospechas (no en vano estaba en primer plano en el momento de autos), que serán más o menos acertadas según sea menester para el desarrollo del módulo.

Prima

Por si aún no lo has adivinado, Máster, ahí va la solución. Bernat fue asesinado por los pecados de su Corte. Bernat mató a su primera mujer por la lujuria de Beliardis, puso en peligro su reino por la pereza de Ermengol, hizo un simple guardia de Armiger, creando su envidia, causo la ira de Dapifer matando a su padre, y no debió emplear a un hombre que se creía mas listo que él de secretario, un hombre tan soberbio como Iudex. Adalberto estaba avaro del Obispado de Gerona, y no se lo dio, e incluso alguien tan patético como Princerna tenía su corazoncito y su vicio, la gula.

Por artes mágicas, Iudex apagó las antorchas, y despistó a los condes y a Amat. Entonces, todos y cada uno de ellos mataron a Bernat. De ahí, su sorpresa.

O.K., supongamos que los Pjs lo han pillado. Que saben quienes fueron los siete asesinos. ¿Qué vais a hacer? ¿Informar al Conde, que ya ha suscrito un firme tratado de amistad con Ermengol, Beliardis y Armiger? ¿Decir a los servidores que sus jefes son unos felones? ¿Dejar morir a Blai? Mal rollo. Pensad rápido, queda poco tiempo.

Ramón y Almodis, los condes, no son ningunos idiotas. Si un valiente Pj consigue convencerlos (con una historia más o menos coherente), le creerán. Blai era un buen amigo y, a pesar de todo, no le creen culpable. Pero no pueden hacer nada contra los asesinos. Es muy dura la vida en la frontera... y un buen aliado puede hacer maravillas. Aceptarán, sin embargo, cualquier idea razonable que propongan los Pjs. A mí se me ocurre una. Puede "hacerse desaparecer" a Blai, y enviarle a una Corte lejana, haciendo correr el rumor de que "El Diablo vino a completar su obra, y se llevó a los infiernos a su brazo ejecutor". No veo por que no puede colar... nadie estará muy interesado en esclarecer los hechos.

También podrían haber intentado asaltar las mazmorras. Nadie encontrará extraño que bajen a despedirse de su amigo... Pero puede que la salida sea complicada, si el guardia da la voz de alarma. Blai está guardado únicamente por un soldado, a la puerta de su celda. Este conoce a los Pjs, pero no los dejará entrar, y mucho menos que se lleven a Blai. Si se ponen muy pelmas, llamará a la guardia... y en menos de veinte segundos aparecerán cinco soldados más armados.

Si los Pjs escapan del castillo... el Conde los hará perseguir y pondrá precio a sus cabezas. Nada personal, pero es su trabajo. Miradlo por el lado bueno, puede ser el comienzo de otra divertida aventura.

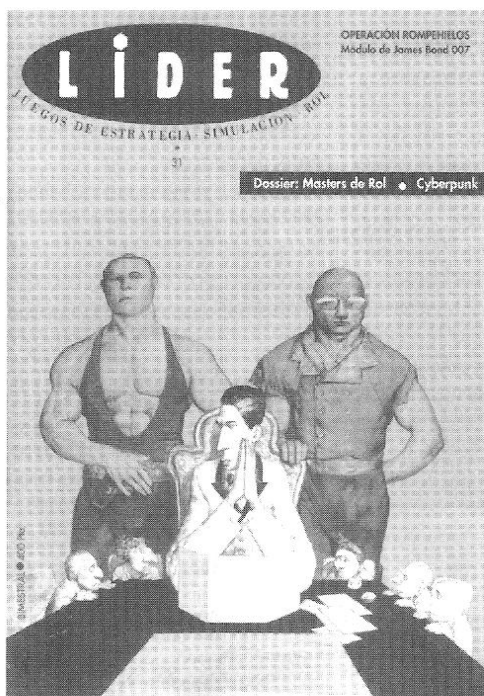
Conclusión

Y esto es todo, amigos. "A rey muerto, rey puesto" (recuerda esto el día que te hagan rey). Ah, casi se me olvida. Si los Pjs descubren el embrollo al Conde de Barcelona, éste quedará muy impresionado por su buen juicio. Digamos que "les deberá un favor". Y un favor real... es un real favor. ◆

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.100,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

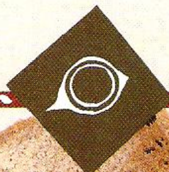
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO



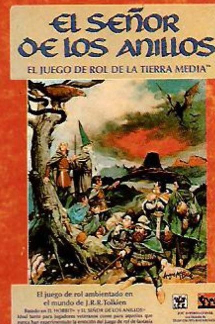


EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas. • **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • **Mapa de las tierras de Bree**. • **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos. • **Fichas** de personajes preparados para jugar. • **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras